HERNANDEZMANIA

LINEACHIARA

IDEE SUL FUMETTO

Trimestrale di cultura e critica del fumetto - Anno III - n° 4/5 - marzo/giugno 1990 - Lire 5.000

Se la Bande Dessinèe avesse continuato nella sua opera di "detestualizzazione" dei comics, forse l'editoriale di questo numero sarebbe stato un disegno capace di individuarne, graficamente, i contenuti.
Così non è stato, per vostra disgrazia, per cui beccatevi lo sproloquio!
Sfogliando riviste come Metal Hurlant o Pilot del lustro scorso, si incappava molto spesso in fumetti a firma Moebius, Druillet o Caza (per citare i più noti) caratterizzati dal vibrante ed espressivo tratto grafico e dalla completa assenza di parole. Ciò in nome di un mai pubblicato manifesto di intenti che avrebbe recitato più o meno così: "Basta con le inutili parole, con didascalie ridondanti, basta con le mortificanti sequenze di *ballon* che appesantiscono le immagini ed umiliano le intelligenze".
Tanto di cappello ad opere come Harzach (Arzack, Harzac, boh?) veri e propri monumenti di uno stile ironico-surreale che trova nelle avventure lunari del silente protagonista una notevole sintesi di spunti e temi delle coeve arti liberali.
Non siamo certo fautori del fumetto-romanzo, in cui il testo copre ed addirittura nasconde o ridicolizza il disegno (vedi certo fumetto italiano d'avventura o analoghi francesi versante Glènat etc. etc.), ma, a nostro avviso, il problema è un altro: la qualità di ciò che si narra.
Ben vengano sperimentalismi di ogni sorta, tecniche di "scrittura" fumettistica più o meno ardite, purché siano supportate da idee, e non da leggi di produzione o di mercato.
Un artista, perché di fumetto d'autore stiamo parlando, ha diritto di esprimersi nel linguaggio che ritiene più consono e che meglio renda le sensazioni che egli intende comunicare. Bill Sienkiewicz non può che esprimere la propria arte con disegni estremamente stilizzati e con testi ai limiti della praticabilità, ma sa comunicare emozioni e suggestioni come raramente è accaduto di provare. Così come Breccia, Munòz o, sul fronte dei "parolai", Manara, Pratt, i fratelli Hernandez e via citando.
Una storia senza ispirazione resta tale con o senza parole, in Cinemascope o in bianco e nero.

D. Bigliardo

TENDENZE ▸ L'erotismo si riveste di cuoio
BALDAZZINI ▸ Rivisitazioni hollywoodiane
THE EIGHTIES ▸ Fumi del postmoderno
ELEKTRA ▸ La Morte del mito
STORIE SENZA FINE ▸ Io ricordo
GRADE & STORE ▸ Del conservare e collezionare
BUNKER 30 ANNI ▸ Auguri Max!
ZAKIMORT ▸ L'altro volto del terrore
COMICS IN REVIEW ▸ Una finestra sul mercato
LINEA APERTA ▸ Opinioni in salsa piccante
LA POSTA ▸ Lettere dal fronte dei comics
AGENDA ▸ Appunti di viaggio
DISCUNTI SALUTI ▸ She-Hulk

Tendenze

dove vai se la frusta non ce l'hai?

Oggi l'erotismo si riveste di cuoio

Non è difficile riscontrare in questi tempi un forte rilancio commerciale dell'erotismo bizarre, del bondage e del sado-maso. Da un lato l'industria pornografica spinge in tal senso, forte di aver trovato un big business da sfruttare appieno, con pubblicazioni sempre più specialistiche indirizzate ad un pubblico folto e quanto mai eterogeneo, sempre più bisognoso di soddisfare i propri inappagabili desideri sessuali (l'acquirente attraverso le tante riviste disponibili potrà infatti imparare a legare il corpo della propria partner, a come ci si deve far frustare, e verrà a conoscenza su dove comprare l'apposito abbigliamento); dall'altro anche il settore della moda attinge più che mai dall'immaginario maso-feticistico con un'abbondanza spropositata di articoli in cuoio, di zip e di borchie. Da Versace e Moschino le collezioni alta moda presentano spesso ipotetiche mistress inguainate in abiti attillati e lucenti in cui il particolare (un braccialetto, una collanina, gioielli vari) viene messo in grande evidenza ed in posti abbastanza stravaganti (si pensi alle decolletè di Versace con dei gioielli incastonati nell'altissimo tacco a spillo) diventando quindi oggetto di primaria importanza e di conseguenza feticcio. Lo stesso vale anche per i completi sado-futuristici di Gaultier o di Mugles che celebrano un trionfo del bizzarro con forti accenni alla teatralità, tra bustini in plexiglas alla Goldrake e giubbotti, mini e stivaloni in nappa e vernice. Per non tacere infine dello stile amazzone che tiene tutt'ora il passo con giacche corte militareggianti e pantaloni da cavallerizza. La fotografia pubblicitaria riscopre un autore di gran classe quale Helmut Newton e le sue donne crudeli rigorosamente in bianco e nero. Oltre alla sua decennale collaborazione con Mario Valentino, per il quale realizza pubblicità con carattere marcatamente feticistico, è da menzionare il calendario per l'annata 1990 eseguito in esclusiva per la rivista Max, il che dimostra ancora una volta quanto il genere "puniscimi, ti prego!" vada oggi per la maggiore.

H I R A

ANNO I NUMERO 1

OFF TIME

La colonna *Media*trice

DICK TRACY MOVIE

ARGENTO DIABOLICO

VITTORIO CATANI

MICHAEL WHELAN

VISION OF SPACE

CLIVE BARKER CABAL

STEPHEN KING

B-MOVIES

FRANK CAPRA

SPIELBERG ALWAYS

Secondo la scrittrice Natalia Aspesi, ma non solo, questa tendenza va spiegata col fatto che al giorno d'oggi, mentre la donna in continua emancipazione ha finito col lasciarsi definitivamente alle spalle la sindrome dell'uomo-ideale, sono proprio gli uomini, sempre più inquieti ed insicuri, a sentire il bisogno di una compagna che li esima dall'esser forti e che li sottragga alla solitudine.
Se, quindi, giunoniche valchirie su tacchi rigorosamente a spillo sono di casa nel piccolo come nel grande schermo, un ritorno in tal senso è riscontrabile anche per quanto riguarda il fumetto. Basti pensare che negli U.S.A., Paese puritano per eccellenza, sulle pagine "innocenti" dei super eroi, nessuno si rizzeli se un Mark Silvestri o un Alan Davis (rispettivamente disegnatori di X-MEN e EXCALIBUR, due testate fra le più lette in assoluto) disegnino le loro procaci donnine secondo l'iconografia feticistica più classica. I capelli sono spesso lunghissimi e cotonati, le gambe acquistano proporzioni inusitate, il mane e borchie appuntite (tanto per dare l'impressione giusta...) che tra l'altro poco s'addicono al suo visino perbene. Infine, per rimanere in tema, si segnala la progressiva scomparsa di tutine e calzari in tessuto leggero. Ogni super-girl che si rispetti preferisce, infatti, indossare costumi sgargianti da rockstar e pesanti stivaloni dall'improbabile tacco a spillo, alla faccia della praticità e del realismo. D'altronde, però, il pubblico sembra gradire...

Afarsi portavoce di questi cambiamenti estetici nell'ambito del fumetto italiano d'autore ci ha pensato Franco Saudelli con il suo nuovo personaggio, LA BIONDA. Diretta discendente delle spregiudicate amazzoni di Stanton ed Eneg, è di fatto l'unica eroina veramente "moderna" del fumetto italiano. Ci si presenta in versione soft-bizarre con mascherina, papillon e reggiseno di pizzo (nero) che sembrano appena usciti da una collezione intima di Valentino e il suo fisico snello e scattante la differenzia alquanto dalla giunonisembrano quasi pestarsi i piedi a vicenda.
Vediamo di fare un po' di storia: la Glittering, dal primo numero della sua rivista IMAGE (prima serie), datato 1981, rende noto il suo interesse verso il "bizarre" americano degli anni 30/60 pubblicando nella rubrica "l'occhio del bizzarro" materiale pressocché sconosciuto di autori come Carlo, Giffey, Ward, Bishop.
Nel maggio del 1985 esce il primo numero di DIVA, una rivista esclusivamente erotico-pornografica, di fatto concorrenziale a GLAMOUR, sulle cui pagine troveranno spesso spazio nomi famosi del s/m americano, da Willie a Stanton a Eneg e pop-artisti quali Allen Jones.
Quasi un anno dopo Glamour inaugura la sua terza serie con un numero speciale sul sado-maso, intitolato sintomaticamente "Pelle e frusta" che, come lo stesso Diva, va a ruba ed in breve tempo si esaurisce.
Parallelamente era uscito, sempre per Vianovi, il primo volume di una serie di

Soprattutto grazie a questo rifiorito interesse sociale verso ciò che è ambiguo e bizzarro, la produzione s/m con il passare degli anni è andata incentivandosi raggiungendo proporzioni considerevoli.

ke-up è molto più evidente che non in passato. Se prendiamo ad esempio, infatti, la MADELYN PRIOR della maxi-saga mutante Inferno, e la estrapoliamo da quel preciso contesto, il personaggio verrebbe molto facilmente scambiato per una delle tante "padrone" che affollano le pubblicazioni per masochisti.
STORM, leader del gruppo mutante più famoso d'America, abbandonata la mise punk che la vedeva con la caratteristica "cresta" bianca ed un completino da motociclista del Bronx, è ritornata ad un look decisamente più consono al suo ruolo di "signora degli elementi". Rispolverata la vecchia mantella, il nuovo capo degli X-men ci si presenta inguainata in un attillatissimo costume di pelle nera, lucentissimo, che oltre a dare inequivocabilmente nell'occhio, non manca di esaltarle la provocante figura.
Il massimo del kitsch viene, però, raggiunto dalla nuova FENICE, Rachel, figlia di un Ciclope proveniente da un mondo parallelo.
La ragazzina ama infatti indossare una violentissima tuta metallizzata rosso fuoco corredata per l'occasione da catena ma statica mistress degli anni 50/60. Lo sguardo fatale o peggio, lo sguardo grave tanto tipico delle "dominatrici" ante litteram cede il passo ad un malizioso sorrisetto da "gatta ladra" o addirittura a pose buffissime quasi da cartoon, mentre la lettura delle sue avventure, ironiche e spumeggianti, si presenta piacevole e godibile per un pubblico quanto mai eterogeneo, non forzatamente "legato" ad una determinata serie di situazioni erotiche.
Per quanto riguarda l'editoria sono da tenere d'occhio i movimenti editoriali di due case fiorentine specializzate in pubblicazioni d'essai a tiratura limitata: la Glittering Images di Stefano Piselli, e la Glamour International Production di Antonio Vianovi. Soprattutto grazie a questo rifiorito interesse sociale verso ciò che è ambiguo e bizzarro, la produzione di queste, col passare degli anni è andata via via incentivandosi, raggiungendo ormai proporzioni considerevoli. Inoltre, fatto questo abbastanza significativo, se fino a tre-quattro anni fa il loro catalogo risultava abbastanza differenziato, adesso le loro mosse editoriali specials, GLAMOUR ALBUM, dedicato a John Willie e anche questo nel giro di poco tempo sparisce dal mercato. Nel 1987 la Glittering inaugura la collana ESTETIQUE, specificatamente sul tema, proprio con un altro libro su Willie e da quel momento succederà di tutto: sia Glamour Album che Estetique si trovano ad agire sullo stesso materiale, provocando talvolta disorientamento nell'animo del lettore. Anche perché la Glamour si muove spesso per prima (Willie, Eneg) ma lo fa in maniera disordinata e poco convincente, mentre i volumi della Glittering sono nel loro genere dei piccoli capolavori.
Tutto sommato, però, se si considera che il fenomeno è ancora nella fase iniziale, c'è da prevedere che problemi di saturazione siano da venire, se qualche altro editore si lasciasse nella mischia. La qual cosa non sembra in fin dei conti difficilmente ipotizzabile, almeno fin quando l'immagine dell'"eterna soldatessa" non smetterà di esercitare il suo fascino perverso sull'immaginario collettivo.

A. Florio

DICK TRACY ON MOVIE

Dopo Batman, anche Dick Tracy, il famoso detective anni '30 ideato da Chester Gould, comparirà sul grande schermo in un costosissimo film che mira addirittura a superare un incasso di 600 milioni di dollari. La data di uscita del film nelle sale americane è prevista per giugno e sono in molti a credere che il suo successo oscurerà quello ottenuto precedentemente dall'uomo pipistrillo.
«Il consumatore medio si è ormai annoiato di Batman e non vede l'ora di entrare nel mito di Tracy», giurano i responsabili del reperto "gadgets & merchandise" che stanno incassando miliardi con la vendita di giocattoli, orologi, spille e addirittura le divise alla Tracy. Anche la catena Mc Donald's e la Coca Cola hanno legato l'immagine del detective ai loro prodotti, e l'impressione generale è che il film arriverà a raggiungere entro l'anno l'invidiabile cifra di 1300 miliardi (di lire) di fatturato.
Tra l'altro, come se non bastasse tutto ciò, la stampa scandalistica ne ha approfittato per dare per scontata una love story fra Warren Beatty, regista e protagonista del film, e Madonna, sua partner nel ruolo di Breathless Mahoney, la celebre Vamp del fumetto. Ad avvalorare l'ipotesi sono anche alcune frasi di Beatty che ha ritenuto "Madonna la più grande attrice che io abbia mai incontrato in tutta la mia vita, dotata di personalità e di talento esplosivo che non si riscontrava dai tempi di Marylin Monroe".

UN REGISTA "DIABOLICO"

Nato a Roma il 7 Settembre 1940 Dario Argento ha iniziato la sua carriera prima come critico di "Paese Sera" e poi come sceneggiatore ("C'era una volta il West").

BALDAZ

PROFILO D'

Roberto Baldazzini nasce a Vignola (Modena) il 18 Agosto del 1958. Inizia a disegnare fumetti già all'età di 15 anni per la rivista "L'ABC del fumetto". Successivamente realizza, insieme con Igor Tuveri (Igort) e Daniele Brolli, la rivista "Il Pinguino", i primi due numeri della quale sono fatti "in casa" (fotocopiati) ed il terzo (stampato) è una piccola raccolta di illustrazioni fra le quali alcune di Carpinteri, Mattotti ed Igort.Nei primi anni '80 entra in contatto con Luigi Bernardi il quale lo lancia sulla rivista da lui diretta, "Orient Express", con personaggi quali Alan Hassad, Ronnie Fumoso (entrambi su soggetti di Daniele Brolli), Martin Trevor e Stella Noris (quest'ultimo scritto a quattro mani con Lorena Canossa). E' proprio sulle pagine di "Orient Express" che Baldazzini si mette in evidenza come una delle più interessanti realtà del nuovo panorama fumettistico italiano.

Successivamente esegue alcuni lavori nel campo pubblicitario realizzando, tra le altre cose, i manifesti della campagna promozionale della "ERG", e collabora alle riviste "Glamour", "Diva", "Image", "Vanity", "Per Lui" e "Lei" con varie illustrazioni. In seguito alla chiusura di "Orient Express" le sue storie sono pubblicate dalla rivista "Comic Art" di Rinaldo Traini.

Baldazzini è conosciuto anche in campo internazionale avendo ottenuto un notevole successo anche all'estero in particolar modo in Francia ed in Grecia

Lineachiara: Quali sono stati i tuoi inizi professionali?

Baldazzini: *Io ho iniziato molto presto a disegnare avendo fin dall'inizio l'intenzione di fare fumetti, intorno ai quindici-sedici anni. I miei primissimi lavori apparvero su di una rivista che usciva nel lontano 1974, "L'ABC del fumetto". Questa rivista suggeriva un metodo di disegno e dava anche un certo compenso a coloro i quali riuscivano a realizzare un fumetto di un tot di pagine seguendo il loro metodo. Io, ringalluzzito dall'idea di guadagnare dei soldi, ho iniziato subito a darmi da fare. Questa prima esperienza finì abbastanza presto anche perchè non avevo nessun contatto a quei tempi ed inoltre essendo molto giovane non avevo la possibilità di spostarmi. Successivamente ho iniziato a mandare una serie di lettere agli editori, accludendo i miei disegni, che però mi venivano puntualmente rispediti accompagnati dalla classica risposta "ci dispiace ma questo materiale non è adatto alla nostra pubblicazione". D'altra parte si trattava di materiale molto povero. In seguito ho realizzato insieme ad Igort e Daniele Brolli "Il Pinguino", di cui i primi due numeri furono realizzati in casa, mentre col terzo decidemmo di fare un qualcosa di più professionale dal punto di vista della stampa e nacque così il "Pinguino Studios" che era un album con illustrazioni al quale collaborarono anche Mattotti, Igort e Carpinteri.*

LC: Che tipo di storie realizzavi per "Il Pinguino"?

RB: *Ne disegnai una abbastanza lunga, di 20 tavole, che si intitolava "Intrigo internazionale", una storia di spionaggio. Poi ne disegnai altre due su sceneggiatura di Igort alle quali lavorai molto ma che non furono pubblicate anche perchè c'erano alcune incongruenze, il segno non era quello definitivo che caratterizzò successivamente le storie apparse su Orient Express, erano realizzate col rapidografo.*

LC: Come approdasti ad Orient Express?

RB: *Dopo quelle prime storie realizzai con Daniele Brolli quattro episodi di "Ronnie Fumoso", le prime storie che realizzai con lo spirito del professionista facendo attenzione a tutti i particolari (anche Daniele si impegnò molto per realizzare una buona sceneggiatura). Presentai queste storie a diversi editori (tra i quali Rocca di "Totem", ad esempio) finchè non le proposi a Luigi Bernardi all'epoca direttore di Orient Express, il quale, però, era dell'idea di presentare un altro personaggio, più in linea con la rivista. Nacque così "Alan Hassad" che in seguito alla sua pubblicazione ricevette molte critiche da parte dei lettori... Perchè forse ho fatto una certa fatica a disegnarlo, ed il segno non era ancora morbido. Inoltre non c'erano ombre, mancavano le mezze tinte e queste cose possono aver spaventato il lettore tipo di "Lancio Story".*

LC: In che misura ti hanno influenzato quelle critiche iniziali?

RB: *Le ho sempre tenute presenti. Le trovo giuste. Anche Igort e Brolli, ad esempio, furono molto "severi" con me ai tempi, hanno sparato abbastanza duro.*

LC: A quale autore ti sei principalmente ispirato agli inizi?

RB: *L'autore da cui ho maggiormente "attinto", soprattutto dal punto di vista delle atmosfere, dal modo di rappresentare i personaggi, è stato senz'altro Magnus. Ho letto e riletto la sua produzione. Mi piaceva molto il tipo di fumetto "tascabile" alla "Kriminal", quello a due vignette. Mi piaceva molto più della tavola...*

LC: Qual'era invece la tua posizione nei confronti del gruppo di "Valvoline", di cui facevano parte i tuoi amici Igort, Mattotti e Brolli?

RB: *Con "Valvoline" non ho mai avuto niente a che fare aldilà di un discorso di amicizia.*

Le storie che mi interessava narrare e che mi interessano tuttora, sono slegate dalle tematiche e dalle atmosfere di questo gruppo. Anche a livello grafico non sento mie le loro tendenze ad un eccessivo pittoricismo. A me interessa molto di più narrare un tipo di storia classica, con una diversa "regia". Loro sono a mio avviso andati in una direzione che si allontana da un tipo di fumetto "leggibile"...

LC: Abbiamo parlato di "Alan Hassad".

ZINI
AUTORE

Il debutto nella regia "L'uccello dalle piume di cristallo", fu un buon successo sia di pubblico che di critica.

I films che lo hanno fatto conoscere in buona parte del globo sono stati "Profondo Rosso" e "Suspiria", quest'ultimo è stato osannato dal grande Stephen King.

"Opera" è stato il suo penultimofilm, che ha segnato il ritorno del regista al puro intreccio giallistico.

Argento è stato anche produttore di "Demoni 1 e 2" di Lamberto Bava e "La Chiesa" di Michele Soavi. Nel 1978 supervisiona e collabora alla sceneggiatura di "Zombi" di George Romero, socondo capitolo dell'apocalittica trilogia dei morti viventi.

Ed è proprio con Romero che Dario Argento ha realizzato il suo ultimo film "Due occhi diabolici", strutturato in due episodi ispirati a due racconti di Edgar Allan Poe : "I fatti nel caso di Mr.Valdemar" e "Il gatto nero".

L.c.: Come si è strutturata la lavorazione di "due occhi diabolici?"

D.A.: *La lavorazione è stata come quella di un normalissimo film, neanche tanto difficile. I problemi erano certi effetti speciali e la novità, di lavorare con una troupe completamente straniera, è stato comunque bellissimo. Romero ha scritto e diretto "Fatti nel caso di Mister Valdemar", io ho fatto "Il gatto nero".*

Io e George (prima di cominciare le riprese), abbiamo parlato, ci siamo chiariti dei dubbi e ci siamo consigliati. Le riprese sono durate circa dodici settimane, sei ne ha utilizzate George e sei io, molti dei suoi collaboratori fissi hanno lavorato anche con me fra cui Cletus Anderson, Pasquale Buba, Nick Mastandrea, i fratelli Garrigan.

Credevo di incontrare tantissi-

Ad esso seguì subito "Martin Trevor"...

RB: *Sì, nacque subito dopo la prima storia di "Alan Hassad". Bernardi voleva continuare a pubblicarmi e quindi realizzai un nuovo personaggio, Martin Trevor appunto. Quella fu la prima storia che ho fatto senza Daniele Brolli. Mi sono fatto aiutare per la sceneggiatura da due ragazzi (Vandelli e Bassi, n.d.r.) due miei amici i quali, però, messi di fronte ad una situazione professionale, non hanno retto. Comunque il cinquanta per cento della storia era mio.*

LC: Per quanto riguarda il colore nelle storie che realizzi, lo preferisci al bianco e nero?

RB: *No, in realtà ho sempre pensato le mie storie in bianco e nero. Però la politica di un Bernardi era quella di realizzare anche un albo dopo la pubblicazione su rivista (perchè un albo in b/n fa più fatica a vendersi). Lo stesso discorso vale per Traini per cui ho colorato "Uragano", la storia apparsa su "Comic Art" e che recentemente è stata pubblicata in volume.*

LC: Perchè dopo "Un giorno soltanto", la prima avventura di Alan Hassad, l'Isola Trovata non ha più pubblicato tuoi volumi?

RB: *E' successo che ad un certo punto Luigi Bernardi non è più stato l'editore dell' "Isola Trovata" e Renato Queirolo (il nuovo curatore delle edizione I.T.) mi ha rimandato indietro tutte le pellicole delle storie che avevo fatto per Orient Express perchè a lui non interessava assolutamente il mio materiale. Anche se, per contratto, in realtà dovevano essere pubblicate, se non tutte comunque una buona parte. Ad esempio avrei dovuto disegnare altre quaranta tavole di Martin Trevor per poi pubblicare un volume molto grosso. Il fatto è che, fino a quando è esistita una rivista (Orient Express) le cose andavano come era stato detto. In seguito alla sua chiusura, loro erano liberi di fare quello che volevano... Penso che se Bernardi fosse rimasto come editore dell'Isola Trovata avrebbe pubblicato buona parte dei miei lavori... Ma, più che altro, avrebbe dovuto continuare "Orient Express"...*

LC: Come è nato il personaggio di Stella Noris?

RB: *La genesi di Stella Noris è stata alquanto sofferta. Io avevo proposto a Bernardi delle sceneggiature di questo personaggio, che avevo scritto personalmente, ma che erano, però, un pò*

"difficili", e lui me le aveva bocciate. La mia idea era quella di fare un personaggio traendo spunto da un film. Infatti, a suo tempo, avevo proposto a Bernardi di realizzare un film a fumetti; ad esempio un film che a me piaceva molto era "Fronte del porto" (tra l'altro Marlon Brando mi è in parte servito per caratterizzare il personaggio di Alan Hassodi), ma questa mia idea non ebbe un seguito perché ci fu tutta una serie di circostanze... E' stata però ripresa con "Stella Nera". Io ho usato un film, che richiamava "Traversata pericolosa" (o almeno parte di esso), di cui mi piaceva non tanto la trama o la sceneggiatura quanto le atmosfere (era in gran parte ambientato su di una nave...), e partendo da lì è nata l'idea di "Una sirena nella notte", la prima avventura di Stella Nera. Per quanto riguarda i testi, Lorenzo Canessa mi è stato di grande aiuto perché mi ha dato un certo tipo di collaborazione che mi è stata indispensabile per completare la storia.

LC: Come è nata l'idea di raccontare storie della vita di Stella Noris accanto alle storie dei Elfen o dei fotoromanzi da lei interpretati?

RB: *E' nata, in un certo senso, quasi per necessità. Il fatto è che di questa Stella Nera se ne sa ancora troppo poco; io ho passato circa otto mesi a lavorare attorno a questo personaggio, tanto che mi è diventato talmente familiare che per me può avere mille facce, mille situazioni diverse...*

LC: Per le storie di Stella Noris lavori su di una sceneggiatura base o di volta in volta si decide che cosa accadrà?

RB *L'evoluzione della vita del personaggio è stata già decisa (il suo passato in Italia, la vicenda della sorella gemella, etc.), mentre, al limite, una situazione potrebbe essere sviluppata in una storia tratta da un film o documentata comunque in maniera diversa...*

LC: Dopo la chiusura di Orient Express, per alcuni autori come te o come Faraci c'era il problema di trovare un altra collocazione. Tu hai collaborato a "Tempi Supplementari" fra i "giovani lupi" di Frigidaire proponendo tra l'altro cose abbastanza diverse da quelle viste fino a quel momento su "Orient Express"...

RB: *Infatti dopo la chiusura di O.E., Daniele Brolli, Lorenzo Canessa ed io, ci siamo sentiti un po' spaesati, perché avere una rivista che ti pubblica con una certa regolarità ti dà una notevole sicurezza. Poi non è che io mi butti addosso agli editori per essere pubblicato, quindi...*

Per Frigidaire, secondo la logica di Brolli, come secondo la mia, le storie dovevano essere differenti da quelle che avevamo realizzato per "Orient Express" perché ogni rivista ha le sue esigenze. Questa storia (apparsa su "Tempi Supplementari") è nata da una idea di Daniele Brolli che però sviluppa argomenti che io tratterò in altra sede, come ad esempio il genere sadomaso, che non ho sviluppato nei fumetti pubblicati, ma ne faccio illustrazioni varie.

Brolli era a conoscenza del fatto che tutto quel genere di situazioni mi interessava e quindi ci siamo trovati subito d'accordo. Purtroppo la professionalità

me difficoltà a lavorare con un cast internazionale, invece è stato molto semplice.

L.c.: Quali sono state le difficoltà incontrate nel trasporre cinematograficamente "Il gatto nero"

D.A.: *All'inizio pensavo fosse molto più facile, che non avrei faticato molto nel farlo. "Il gatto nero" nella mia mente e nella prima stesura era perfetto! Ero euforico, tanto vero che con questo stato d'animo dissi a George "E' semplicissimo, lo finirò in quindici giorni!". Invece mentre scrivevo il soggetto definitivo mi accorsi che non era così, c'erano tanti trabocchetti, che del resto volevo tendere anche a me stesso. L'ho scritto tre volte, prima di partire per l'America l'ho ultimato. Negli States abbiamo fatto una definitiva scrittura, con due americani per adattare i dialoghi all'inglese; per fortuna è stato semplice.*

L.c.: E delle precedenti versioni de "Il gatto nero" fatte da Corman, Ulmer e Fulci cosa ne pensi?

D.A.: *Quella di Edgar Ulmer non c'entra niente con il racconto originale, ha preso solo il titolo e l'elemento del gatto ma era un film demoniaco, stupendo!*

"Il gatto nero" di Corman è molto ironico, quasi un giochetto, non lo paragonerei con il mio.

Il film di Lucio Fulci non l'ho visto.

L.c.: Dietro le false sicurezze dei boschi, dietro le solide mura di una villa, cosa nasconde in realtà il gatto nero?

D.A.: *Il film è abbastanza complesso. Nasconde la storia di un uomo di oggi, che in realtà non era molto cattivo. E' la tensione del lavoro, delle situazioni che vive, che lo portano a bere e a compiere omicidi. Rod Usher ammazza la sua compagna innocente, anche se non completamente incol-*

è mancata da parte di Spiragna (editore di "Frigidaire" e di "Tempi Supplementari", n.d.r.) il quale non si è comportato correttamente nei miei confronti (così come credo nei confronti di tutti gli altri) e quindi sono stato costretto ad interrompere questa storia di cui erano state preventivate 64 tavole (contro il doppio di quelle che sono state effettivamente pubblicate) perché io non me la sentivo di lavorare per niente.

LC: A quale dei tuoi personaggi sei maggiormente legato?

RB: *Sicuramente a Stella Noria, anche se gli altri restano molto importanti per me perché appartengono a certi momenti e a certe situazioni che mi sono rimaste... Chissà, forse la preferisco anche perché è una donna... Ed anche perché nelle sue storie non devo disegnare molte scene d'azione (che non sono il mio forte e che comunque non prediligo).*

LC: Come consideri le tue collaborazioni a riviste come "Image", "Glamour" o "Vanity"?

RB: *Io ho fatto diverse illustrazioni e qualche storia breve per varie riviste cosiddette "d'elite"; ho realizzato alcuni disegni per la campagna pubblicitaria della ERG e per quella della Enimont e poi altre varie illustrazioni per mostre o manifestazioni varie (come ad esempio la mostra "Memphis" di Milano). Tutte cose poco impegnative ma che comunque ti distraggono da un fumetto. Io, in realtà, gradirei fare esclusivamente il "fumetto" in senso stretto, inteso nel senso di storia abbastanza lunga e con una trama di una certa consistenza. Il problema è che, purtroppo, gli editori non pagano moltissimo e, se vogliamo, la pubblicità ti dà subito i soldi. Io, quando realizzo un'illustrazione, percepisco gli stessi soldi che ricevo per una tavola a fumetti. Non c'è paragone, si fa molto prima a fare un'illustrazione... Purtroppo manca quell'ingranaggio che ti consenta di lavorare sul sicuro (economicamente) facendo solo fumetti...*

Inoltre bisogna anche saperti "vendere", dedicarti per così dire alle "public relations" per poter essere acquistato magari anche all'estero, la qual cosa non è che mi piaccia moltissimo.

LC: Ti senti in qualche modo condizionato dalla politica editoriale di Comic Art, che non può pubblicare più di un tot di pagine per ogni pubblicazione, un certo numero di racconti completi?...

RB: *Come ho detto prima, io preferisco le storie lunghe, perché posso descrivere meglio i personaggi, caratterizzarli, curare gli ambienti, la scenografia... etc. Posso farlo anche nelle storie brevi, senz'altro, però gli dai altri tempi di lettura. Tra l'altro Traini si lamentava delle tante storie da pubblicare a puntate ed ecco il motivo per il quale ho realizzato alcune storie brevi di Stella Noria...*

LC: Passiamo ad un altro argomento. E' comunque noto la tua passione per l'America degli anni '50...

RB: *Beh, se vuoi, ci possiamo mettere dentro anche l'Italia, nel senso che è un discorso di epoca più che di nazione. In definitiva gli anni '50 americani sono simili esteticamente agli anni '50 italiani. Quello che cambiava erano, semmai, le linee delle automobili, degli abiti, delle case... che in altri paesi non riescia trovare. Ecco il perché della scelta americana.*

LC: Un'ultima cosa, tra l'altro, riesci a rendere nella tavola in maniera molto efficace, a nostro avviso...

RB: *E' anche una questione di particolari. Ad esempio "Uragano" (la seconda avventura di "Stella Noria" n.d.r.) è molto più ricca di particolari che non i precedenti lavori; nella prima storia di Alan Hassad c'erano invece molti primi piani che potevano rendere un pò pesante la lettura...*

LC: In conclusione, pensi in futuro ancora sul personaggio di Stella Noria?

RB: *Credo di sì. Un altro personaggio per ora non penso di svilupparlo, anche se ci sono tante idee che mi vengono in mente; il fatto è che occorre il tempo per realizzarle oltre a qualcuno che le pubblichi... Perché quando ci sono poche riviste tutti vanno lì, e allora bisogna aspettare e mettersi in fila...*

CRONOLOGIA

ALAN HASSAD:
- Un giorno soltanto (sceneggiatura di D. Brolli) Edizioni L'Isola Trovata, Gennaio 1985
- Alta montagna (sceneggiatura di D.Brolli) su "Orient Express"nn.15/18, Ottobre 1983-Febbraio 1984

MARTIN TREVOR:
- Sabato sera, domenica mattina (sceneggiatura di M.Vandelli) su "Orient Express" n.8, Febbraio 1983
- La bara di cemento (sceneggiatura di M.Vandelli) su "Orient Express" n.9, Marzo 1983
- Strada senza fine (sceneggiatura di M.Vandelli) su "Orient Express" n.10, Aprile-Maggio 1983
- Omicidio premeditato(sceneggiatura di M.Vandelli) su "Orient Express" n.11, Giugno 1983
- Un sacco di guai (sceneggiatura di A.Bazzi) su "Orient Express" n.12, Luglio 1983

RONNIE FUMOSO:
- Doppia identità (sceneggiatura di D. Brolli) su "Orient Express" n.21, Maggio 1984

STELLA NORIS:
- Una sirena nella notte (sceneggiatura di L.Canossa) su "Orient Express" nn.22/25, Giugno 1984-Ottobre 1984
- Uragano (sceneggiatura di L.Canossa) Edizioni Comic Art, Giugno 1989
- L'ombra del passato (sceneggiatura di L. Canossa) su "Comic Art" n.46, Luglio 1988
- Nello specchio della vita (primo ep.) (sceneggiatura di L. Canossa) su "Comic Art" n.48, Ottobre 1988
- Nello specchio della vita (secondo ep.) (sceneggiatura di L.Canossa) su "Comic Art" nn.53/54, Marzo-Aprile 1989
- Nello specchio della vita (*terzo ep.*) (sceneggiatura di L.Canossa) su "Comic Art" n.57, Luglio 1989
- Forever (sceneggiatura di L. Canossa) su "Comic Art" n.63, Gennaio 1990

Sulle pagine della rivista "Tempi Supplementari" (nell'arco dei primi sei numeri) sono apparsi quattro episodi di una storia che vedeva come protagonista una giovane donna, Marta, ufficiale dei servizi segreti. Di questa storia Baldazzini ha realizzato 32 tavole (divise in quattro episodi di 8), vale a dire la metà di quelle che erano state previste. La sceneggiatura di questa storia è opera di Daniele Brolli.

Sulle pagine della rivista "Glamour" è apparsa una trilogia di storie che Baldazzini ha disegnato su sceneggiatura di Lorena Canossa:
- Mrs. Marjorie Dobrovsky ("Glamour" n. 5 - Febbraio 1986)
- Miss Phoebe Costello ("Glamour" n.7 - Ottobre 1986)
- Miss Rebecca ("Glamour" n.13 - Marzo 1989)

Sul n. 1 di "Image" (nuova serie) del Febbraio 1986 è apparsa una storia di quattro tavole di Baldazzini/Canossa dal titolo "Ombre d'amore".

Baldazzini ha realizzato inoltre varie illustrazioni apparse su "Glamour", "Diva", "Vanity", "Per Lui", "Lei", "Giungla" e sul n.8 di "Orient Express" e le covers dei numeri 5 e 22 di "Orient Express" e del n.57 di "Comic Art".

a cura di M.Mazzoni

pevole. Infatti Annabel introduce di forza un gatto in casa, tratta Rod con una certa alterigia; cose che non si dovrebbero fare!
Lui è colpevole, ma non troppo, la storia è un momento di vita meno orrendo di quanto si possa pensare.
Pensa che al cinema, alla fine del film, una signora disse: "Poveraccio, sembrava un bravo ragazzo". Per quanto riguarda le false sicurezze dei boschi ti dico che mi piace molto girare in questi luoghi. Io stesso adoro stare in riva ad un lago e sentire il muoversi dell'acqua ma ciò non mi rassicura. Non è vero che andando in un posto del genere le ansie e le ossessioni restano a casa, sono sempre con te.
L.c.: Come hai realizzato la soggettiva del pendolo e del gatto?
D.A.: Il pendolo è stato meno difficile di quanto si possa immaginare. Abbiamo preso una macchina da presa Arriflex 3, che è la più leggera, anche se rumorosa. Al posto del pendolo, (che era vero), abbiamo montato la macchina e lo facevamo poi ondulare. Abbiamo girato la scena a sedici, diciotto, ventiquattro e ventotto fotogrammi, per vedere quale velocità sarebbe andata meglio.
La soggettiva del gatto l'abbiamo realizzata con una steadycam.
L.c.: Nel film ci sono colori neon tipo blu e rosso fuoco e poi uno strano marrone sporco, come mai questa scelta?
D.A.: Il marrone è la metropoli, infatti il libro del fotografo si chiama "Orrori metropolitani". Penso che i colori della metropoli sono questi, marrone, azzurri notturni quasi sul bianco e nero. Non il bianco e nero solare di "Tenebre", ma quello pesante del cinema "noir" americano.
L.c.: La sequenza finale mi ha

THE EIGHTIES

Fumi dal postmoderno

Nelle metropoli odierne c'è posto per ogni cosa: caotiche miscele di culture, mode, tradizioni, idee e derivati, che sopravvivono formando talora immagini composite ma incredibilmente unitarie di se stesse.
La metropoli nella sua complessa unità è il simbolo della intricata "cultura postmoderna" entro la quale trovano sicuro riparo le più diverse tendenze, i più sorprendenti revival, in un accalcarsi di miti vecchi e nuovi che ne sono i prodotti più estremi.
La conoscenza, in una realtà così disomogenea, avanza per nuove vie, rinunciando ad una teorizzazione unitaria di base, cadono le grandi ideologie e la legittimazione del sapere divine locale. In un quadro di questo tipo, sperimentare se vogliamo, ma anche estremamente stimolante, non ci si può attendere di trovare una vera e propria teoria dominante capace di influenzare tutte le altre, e di informare un'epoca, ma ci si deve sforzare di leggere con una sensibilità sempre nuova ed aperta i variegati prodotti dell'era contemporanea. Alla luce di queste considerazioni forse gli anni 80 risulteranno meno incomprensibili anche nel campo dei comics, buona lettura.

Nel prendere in esame i mutamenti e le direzioni intraprese dagli artisti nonchè le variazioni di gusto che hanno determinato l'iter editoriale nel corso di questi anni '80 da poco conclusi riteniamo non si possa non riallacciarsi al fenomeno che ha maggiormente caratterizzato l'ultima parte degli anni '70 : Metal Hurlant e la cosiddetta rivoluzione umanoide. Non si può disconoscere che i fermenti innovativi e le stesse contraddizioni che hanno caratterizzato questi anni '80 trovino la loro origine nel rivoluzionario manifesto umanoide. Le nuove concezioni dei vari Moebius, Druillet, Dionnet e dei loro epigoni (il predominio della creatività e della libertà di espressione del singolo autore nei confronti del pubblico e dell'editoria, la maggior importanza conferita al disegno rispetto al testo : tutte cose queste che hanno provocato accese diatribe tra i propugnatori dell'uno o dell'altro principio) in Francia, loro paese d'origine, ebbero inizialmente un successo tale da determinare la nascita di una vera e propria moda che sconfinava dall'ambito prettamente fumettistico per investire altri canali quali la grafica, la musica, la pubblicità, la moda e tale da propagarsi velocemente nel circuito internazionale. L'esempio più eclatante è costituito dalla nascita negli USA di magazines "d'autore" dei quali il più famoso fu ricordiamo "Heavy Metal", diretto discendente del "Metal Hurlant" francese, il cui grosso successo portò alla realizzazione del cosiddetto film omonimo. In Italia, viceversa, la pubblicazione dei primi numeri di "Metal Hurlant" (che vennero tradotti quasi interamente sulle pagine della rivista "Alter Linus" poi "Alter Alter") determinò la nascita di una nuova generazione di artisti i quali avrebbero recitato un ruolo di primissimo piano nel corso della prima metà degli anni '80 (ci riferiamo ad autori quali quelli del gruppo di "Frigidaire", con Pazienza e Tamburini in testa, agli ambiziosi progetti avanguardistici del gruppo "Valvoline", e al Manara maturo reso riempiamo del "Giuseppe Bergman").

Non molto tempo dopo, in Francia, con la stessa rapidità con la quale era esploso, il fenomeno "Metal Hurlant" si avviò verso il declino: i motivi fondamentali di tale parabola discendente furono determinati da una carenza di strutture amministrative, che causarono i numerosi cambiamenti della direzione editoriale, unita ad un impoverimento delle idee primigenie dal momento che gli autori che proseguirono l'opera dei "fondatori" dimostrarono di non essere neanche lontanamente al loro livello. Piuttosto che recepire i caratteri positivi ed innovativi dell'esperienza di Moebius e co. la nuova generazione si perse in banalissime storie fantasy oppure preferì cimentarsi in elucubrazioni grafiche prive di qualsivoglia contenuto narrativo.

Di questo repentino scadimento ci giovò il genere avventuroso il quale tornò a riempire le pagine di riviste quali "Pilote", "Charlie", "Circus" e la recente "Vecu" che sviluppò dell'avventura il lato prettamente storico.

In Italia riviste come "Frigidaire" ed "Alter Alter", dopo un periodo durante il quale suscitarono l'interesse generale finirono col ritrovarsi alquanto isolate, seguite da una particolare frangia di pubblico non esclusivamente dedita al culto dei comics.

Nel 1980 si registrò in Italia la nascita di una nuova casa editrice alternativa, L'Isola Trovata, la quale fin dall'inizio cercò di valorizzare esclusivamente autori italiani i quali prendendovero per il genere umoristico (come nel caso di Cavezzali e Pancharco) o, ancor più, avventuroso (Magnus,Giardino, Taccori, Micheluzzi insieme con la nuova schiera dei vari Scudelli, Rotundo, Corno, Baldazzini etc.).

Alcuni di loro, in realtà, provenivano direttamente dalle colonne del "Mago" di Beppi Zanon che aveva da poco chiuso i battenti. A differenza di quest'ultima rivista, "Orient Express", nata nel Giugno del 1982 per i tipi dell'Isola Trovata, si distinse fin dall'inizio per una più chiara linea editoriale e la passione che ne caratterizzava la gestione. Nell'arco dei suoi tre anni di vita editoriale la rivista, diretta da Luigi Bernardi, si affermò come una delle più interessanti realtà europee e diede vita, per la prima volta, ad un mercato italiano all'interno. Inoltre, merito di non lieve entità, poté avanti sulle proprie pagine un preciso discorso sul fumetto.

Sul fronte popolare, contemporaneamente, il gruppo Bonelli (reso) un lento ma progressivo processo di adeguamento alla realtà degli anni '80 modernizzando il proprio parco-testate con personaggi i quali Ken Parker (successivamente approdato sulle pagine della già citata "Orient Express"), Martin Mystere ed infine con il recente Dylan Dog. Tutti personaggi, questi, che per la prima volta, tutti come prodotti popolari, finirono con l'essere recepiti da un target più adulto (sia semplicemente che culturalmente).

A causa degli alti costi di produzione, "Orient Express", dopo aver cambiato gestione (L'Isola Trovata viene assorbita proprio dal gruppo Bonelli) è costretta a chiudere i battenti.

ricordato certi tv movies horror di serie b, con quei colori grigi secchi e sgranati...

D.A.: *Più che altro il finale è una citazione di "Suspiria", quando la ragazza cade dal lucernaio. Per quanto riguarda il colore secco, l'ho fatto per rendere l'idea di ciò a cui stava andando incontro il protagonista. E' il suo destino, tutto diventa grigio come il suo stile di fotografia, che si ispira ad un fotografo crudele veramente esistito.*

L.c.: Hitchcock non aveva bisogno di guardare in macchina per controllare la scena, aveva già tutto visualizzato in mente...

D.A.: *Beh, ai tempi del maestro si poteva fare, oggi c'è il controllo video. Anche se non volessi guardare la scena nella m.d.p. c'è sempre il monitor che mi fa vedere tutto.*

Anch'io ho l'immagine della scena stampata in mente, potrei anche non andare sul set, basterebbe fare uno storyboard di ferro e superdettagliato. Ma ovviamente gli attori hanno bisogno del regista.

L.c.: Quale cinema, e quali tendenze ti hanno influenzato?

D.A.: *L'espressionismo tedesco di Wiene e Murnau, il cinema russo di Ejzenstejn, Vertov e tutti gli sperimentalisti; il surrealismo di Bunuel. Più che influenzato direi che mi hanno impressionato. Poi adoro Hitchcock (a cui ho dedicato una scena di questo film), Lang, Tourneur e tanti altri ancora.*

L.c.: Credi di essere cambiato nel tuo stile? Alcune sequenze de "il gatto nero" ricordano il nuovo cinema horror di Raimi, un cinema trash, sporco...

D.A.: *No non credo di aver cambiato stile, semmai sono maturato. Sporco perchè è la provincia americana ad esserlo, piena di fumi e smog. Pittsburgh un tempo era la città*

ta a cessare le pubblicazioni e la sua fine coincide con un periodo di grossa crisi che investe l'editoria italiana ed in modo particolare quella relativa alle riviste "d'autore": chiudono pressochè simultaneamente la mitica "Eureka" (che, in seguito al fallimento dell'Editoriale Corno, era stata rivitalizzata dalla gestione del duo Castelli-Silver), "Alter", "Pilot",e "1984" mentre è da rilevare il "fallimento" della casa editrice Nuova Frontiera (detentrice dei diritti della produzione degli "Humanoides Associès") la quale, negli anni precedenti, aveva invaso il mercato con una grandissima quantità di materiale proveniente in massima parte dalla Francia. Le uniche riviste che riescono a sopravvivere sono "Frigidaire", "Corto Maltese", "L'Eternauta" e l'ultima arrivata "Comic Art" la quale, dopo la fine di "Orient Express", ne "ereditò" in blocco gli autori riuscendo così ad evitare una quasi certa chiusura.

Attualmente "Comic Art", diventata la testata leader del settore, si limita a pubblicare storie prodotte per l'estero e di cui acquista i soli diritti di pubblicazione. Tutto ciò è sintomatico della difficile situazione nella quale versa il fumetto in Italia, tale per cui non è possibile (?) la creazione di quella produzione autoctona che "Orient Express" aveva invano tentato di incentivare.

Un ulteriore interessante fenomeno editoriale italiano degli anni '80 è rappresentato dalla nascita e dal proliferare di edizioni amatoriali a tirature limitate (le cosiddette pubblicazioni "d'elite", le quali hanno saputo ritagliarsi intelligentemente un proprio spazio all'interno dell'asfittico panorama editoriale nostrano. Da segnalare in modo particolare le fiorentine "Glamour International Productions" e "Glittering Images" le quali hanno focalizzato la loro produzione quasi esclusivamente sul filone erotico.

A riguardo bisogna segnalare, infatti, come tale genere abbia costituito il leitmotiv di quest'ultimo scorcio degli anni '80 che è stato caratterizzato da un proliferare di prosperose fanciulle occhieggianti dalle copertine delle riviste più "autorevoli". Il volume "Il gioco" di Milo Manara, ha dato il "la" ad un'infinita serie di imitazioni, o pseudo-tali, che non hanno assolutamente elevato il livello già di per sè non esaltante del panorama fumettistico italiano (e questo senza l'intenzione di voler fare del facile moralismo).

È da rilevare, inoltre, come tale tendenza si sia successivamente generalizzata ed estesa a nazioni come la Francia (sintomatico in questo senso l'enorme successo di pubblico ottenuto oltralpe dai volumi della supermaggiorata Druuna). Mentre in Europa gli anni '80 sono stati caratterizzati da una allarmante latitan-

SENTI, CHE MI FRULLEREBBE QUEL GIORNALISTA CHE SONO A CASA, CHE SE NON LEGGO DIVENTO NERVOSO E TE MENO? EH? TE DISPIACE?
NO NO! MI ERA VENUTO A NOIA! TENGA PURE!

za di idee, di contro negli USA si è registrata una rinascita proprio in tal senso. Grazie anche al già citato "Metal Hurlant" c'è stata da parte degli americani la "scoperta" di un fumetto "artistico" mentre la concezione stessa del mezzo con cui proporre i fumetti ha subito una considerevole revisione: si è avvertita la necessità di una veste editoriale più adeguata al valore dell'opera e che si proponesse come alternativa a quella abitualmente abbastanza povera adottata perlopiù fino ad allora (caratterizzata, ad esempio, dall'uso della pel-

una carta "newsprint"). Per la prima volta l'artista americano guardava al di là dei confini nazionali e rivolgeva la propria attenzione verso l'Europa ed il Giappone alla ricerca di nuove strade attraverso le quali giungere ad una personale sintesi grafica e narrativa. E' il caso di Frank Miller il quale, dallo studio di artisti quali Toppi, Bilal o Tezuka, è riuscito a dar vita ad alcuni dei massimi capolavori del fumetto americano e mondiale dell'ultimo decennio, riuscendo, tra l'altro, a porsi all'interno di un grosso organismo come la Marvel quale punto di riferimento per tutta la nuova generazione di autori.

Accanto a lui, la rilevante personalità di un geniale sceneggiatore inglese, Alan Moore, il quale con il suo "Watchmen" ha messo in crisi l'intero "sistema supereroistico" proponendo un'immagine spietatamente realistica del superuomo.

Ma, accanto a queste ed a numerose altre personalità che hanno contribuito a dare nuova linfa al fumetto popolare americano, il fenomeno di maggior rilevanza riguarda sicuramente la nascita e l'affermazione di piccole ma attivissime case editrici indipendenti le quali hanno saputo offrire ben più di una semplice alternativa alla lettura dei vari Superman & co. Fra queste è doveroso segnalare la Fantagraphic Books dello splendido "Love and Rockets", la Aadvark Vanheim che ha presentato il "Cerebus" di Dave Sim e la First che ha proposto un autore di rilevanza internazionale quale Howard Chaykin il cui "American Flagg" è stato senza dubbio uno dei fenomeni maggiormente rilevanti dell'intero panorama alternativo.

In conclusione, tornando al panorama fumettistico di casa nostra, riteniamo di dover segnalare quelli che, a nostro avviso, sono gli indirizzi che in futuro sarebbe bene fossero seguiti da autori ed editori: innanzitutto sarebbe auspicabile che gli autori tornino a proporre dei personaggi maggiormente comunicativi e meno legati agli stereotipati archetipi proposti ogni giorno da cinema e televisione, evitando di scrivere storie che, in definitiva, piacciono esclusivamente a se stesse risultando alla fine dei semplici divertissement.

Fondamentale, in questo senso, è secondo noi il ruolo degli editori che ci auguriamo sapranno in futuro valorizzare al meglio i prodotti migliori (soprattutto quelli stranieri) non limitandosi solo a proporre il maggior numero possibile di autori, magari sfruttando le mode del momento, senza pensare alle conseguenze di questa "pubblicazione selvaggia" (ed, in questo senso, il riferimento al comportamento tenuto di recente da case editrici come la Comic Art e, soprattutto, la Milano Libri, ci sembra inevitabile).

Non sarebbe male, inoltre, che gli stessi editori dessero un indirizzo agli autori (in particolar modo a quelli giovani i quali il più delle volte vengono "abbandonati" a se stessi con il risultato di "bruciarsi" in poco tempo) sforzandosi di convogliare le nuove idee ed i nuovi fermenti in un discorso unitario e globale, tale da portare alla creazione di una nuova scuola italiana.

Ci auguriamo, infine, che gli autori tornino a raccontare delle Storie con la "esse" maiuscola proponendole magari anche con un linguaggio nuovo (pensiamo, ad esempio, alle obsolete situazioni proposte da un fumetto come "Rudy X"), a comunicare finalmente delle emozioni al lettore scrivendo storie capaci di proporre dei contenuti di un certo peso tali da risultare così finalmente coinvolgenti.

Di Biglierdo - A. Fiorio - M. Murino

più inquinata degli Stati Uniti. Vi è morta Eleonora Duse, che durante una tournee fu stroncata da una polmonite causata dall'inquinamento. E' un posto tremendo, lurido, abbandonato a se stesso e credo di averne reso l'idea.

Adesso appena si entra a Pittsburgh c'è una insegna con su scritto "La città più vivibile degli Stati Uniti", hanno eliminato le fabbriche ma è sempre impressionante.

L.c.: Come mai nel tuo film l'attore Martin Balsam (l'attore di "psyco" non sale la scalinata della villa? Ha paura di trovarsi per la seconda volta di fronte Norman Bates?

D.A.: *Sarebbe dovuto salire ma Balsam ha una gamba paralizzata, si muove a stento, non avrebbe mai potuto fare la gradinata. Peccato!*

L.c.: Ti piacerebbe lavorare con Robert Englund?

D.A.: *Sinceramente no, l'ho conosciuto a Las Vegas che firmava autografi truccato da Freddy Krueger. Non mi frega niente di lavorare con lui, però è molto bravo, anche prima di "Nightmare" faceva piccoli ruoli come in "Un mercoledì da leoni" e altri film carini.*

L.c.: Leggi fumetti? Conosci qualche artista del nuovo fumetto americano?

D.A: *I fumetti mi piacciono, ma non ne leggo molti per questioni di tempo. Mi limito a dare uno sguardo ai giornaletti che arrivano al mio negozio ("Profondo Rosso" n.d.r.), tipo "Dylan Dog", "Splatter" e molti altri che arrivano dal "Forbidden Planet" di Londra.*

Peccato che i fumetti americani non sempre vengono tradotti in Italia, alcuni sono stupendi!

Non conosco nessun disegnatore americano. Ho conosciuto in Giappone alcuni disegnatori fra cui uno famosissimo che fa fumetti incredibili, mi ha dedicato anche un libro ma

LA MORTE DEL

"Nè compianto ti viene
d'altra, che me non sia,
padre, dopo la morte
che t'offese tanto.
Ma non io i lamenti
non fatica di gemiti
lascierò mai fin quando d'astri accesi
vedrò le luci pulsare
e chiarore di giorno"
(" Elettra".Sofocle vv.110-118
traduzione di G.Lombardo Radice)

In questi versi c'è tutto il dramma di Elettra, figlia di Agamennone e Clitennestra che vive per vendicare il padre morto.Indubbiamente Frank Miller - avvezzo ad ispirarsi alle più varie fonti - nello scrivere il suo "Elektra Assassin" ha attinto alla tradizione classica. I richiami all'Elettra di Sofocle sono numerosi sin dalla prima pagina - in cui passano quasi inosservati i nomi di Clitennestra ed Agamennone - e, attraverso la citazione quasi letterale[1] finiscono per diventare elementi costanti della narrazione. Le analogie sono ora evidenti ora sottili:oltre a quella tra Elektra ed Elettra, spicca quella tra i due padri - il moderno diplomatico ed il mitico Agamennone - entrambi assassinati e

MITO

compianti, mentre assai più sapiente è il filo che lega Clitennestra e la figura della Bestia, nemesi inquietante di Elektra che da lei ha bevuto il latte; la vita nel peccato di Clitennestra che contaminò Elettra fino a perderla nella sua sete di vendetta, si trasforma nel richiamo insinuante della Bestia; al culmine dell'iniziazione i seguaci del Demone sussurrano ad Elektra "See him as he is.See him.Smell him... He favors you...with his mother milk... drink deep, Elektra... let mind and soul give way to bone and blood..."(2) . Questa tremenda affinità col peccato, tanto ben rappresentata dall'immagine del sangue,resterà uno dei caratteri dominanti del personaggio di Elettra/Elektra fino a risolversi nello scontro finale, in cui si compie il destino di Garret, anche lui come Oreste strumento della vendetta purificatrice.

ELEKTRA

"L'inudibile udii
e mi diede i brividi"
(vv. 1411-1412)

Ma a ben vedere, in questa opera, non esiste una sola Elektra; come del resto l'intero lavoro, anche la protagonista è il risultato di una sorta di contaminazione tra più influssi tra cui quello classico funge solo da spunto. Cospicuo è l'apporto fornito dall'immagine della ninja, attinta dall'immaginario giapponese tanto caro a Miller. La figura della guerriera- sacerdotessa riunisce in se gli estremi dell'imbattibilità da un lato - per cui risulta inimmaginabile la sua sconfitta nel combattimento corpo a corpo - e della sacralità "maledetta" dall'altro. L'educazione mistica di Elektra trasforma la sua follia omicida ogni volta in un rituale e la rende credibile come nemesi della Bestia, traslando il loro rapporto in una dimensione invisibile all'uomo comune, frutto della fusione tra realtà e irrealtà. L'altro elemento sostanziale della sua psicologia è quello ferino - spiegato in dettaglio dall'analisi fisiologica dello SHIELD - per cui le parti animali del suo cervello risultano ipersviluppate, fino a regolare le funzioni vitali senza l'apporto della parte razionale. E' dalla congiunzione tra l'elemento religioso e quello animalesco che deriva la forza di Elektra: sempre al di là del piano razionale, i due aspetti si fondono e fanno di lei lo strumento perfetto per la distruzione della Bestia.

LA BESTIA e KEN WIND

"(Elettra) - Ma dei dolori miei non vedi tutto.
(Oreste) - Qual'altro aspetto peggiore può esserci?
(E.) - Questo: ch'io vivo accanto agli uccisori.
(O.) - ...di chi? come durasti tale infamia?
(E.) - Gli uccisori del padre: e mi hanno schiava."
(vv. 1213-1217)

La vera madre di Elektra compare nella prima pagina e poi sparisce; è proprio la Bestia - figura assai più oscura il cui sangue scorre nelle vene della ninja - a sostituirla.
Questa volta Miller sceglie una soluzione diversa per dare corpo agli incubi del protagonista, rispetto a quella del Dark Knight. Mentre per Batman il demone sembra soprattutto una proiezione della psicologia tormentata dell'eroe, e dunque instaura un rapporto fortemente dialettico col protagonista di cui rappresenta l'antitesi, in "Elektra Assassin" la Bestia è l'impersonificazione estrema del Male e ordisce una trama per la distruzione del mondo. Il perno di questo disegno è il candidato alla presidenza Ken Wind, l'uomo dalla faccia sempre uguale, sempre sorridente che si inserisce in un campionario di luoghi comuni della politica americana: il democratico liberal dagli ideali di facciata kennediani e progressisti, contrapposto all'avvizzito presidente conservatore (...forse Reagan?); i servizi segreti un pò fascisti, violenti e naturalmente corrotti; l'America Latina campo di battaglia tra dittatori e delinquenti, su cui fa ombra

non ricordo il suo nome. In Giappone il fumetto ha una spaventosa diffusione, peccato che in Italia non sia così.

F. Malello

VITTORIO CATANI, *Gli universi di Moras*, Urania n. 1120, Milano, Mondadori, 9.2.1990, £. 4000

Finalmente dopo circa quarant'anni e dopo che tutti avevano perso le speranze, *Urania*, la più nota rivista italiana di fantascienza, pubblica un romanzo di autore italiano.
La politica della rivista è conosciuta.
Pur con le sue carenze Urania è stata il punto di riferimento principale nella breve storia della fantascienza in Italia.
Nel corso degli anni abbiamo visto e letto, chi ci riusciva, romanzi confezionati con un preciso numero di pagine, in barba alle traduzioni integrali e alla fantomatica letterarietà del genere.
Come prodotto di massa e merce estetica, la fantascienza va fruita nei canali assicurati dall'industria editoriale.
Urania, ha allernato scelte piuttosto discutibili ad altre meno, puntando su una qualità media che al lettore italiano è apparsa spesso sotto la media e inseguendo scelte dettate dall'ostracismo verso gli italiani e la pubblicazione di paccottiglia che aveva di leggibile solo il nome straniero.
Pur essendo quindi la più importante rivista, *Urania* non è mai stata una rivista di fantascienza italiana o che abbia sviluppato un discorso indigeno.
Ha rappresentato invece la testa di ponte per l'immaginario americano che ha costretto l'Italia, almeno in questo campo, a provincia dell'impero e fruitore passivo.
L'annosa questione è stata sempre bloccata nell'afferma-

l'imperialismo a stelle e strisce. In questo contesto satireggiante - che rappresenta l'aspetto più marcatamente cartoonistico del fumetto - spicca il contrasto tra il viso pulito e affidabile di Ken Wind e la luce oscura della Bestia.

GARRET

"Amiche,
o donne della mia città, guardatelo:
Oreste, lui che un artificio uccise
e un artificio salva, ora, da morte."
(vv. 1226-1229)

L'altra faccia dell'America si incarna invece nell'io narrante della maggior parte della storia: Garret, caricatura estrema dell'agente federale, perennemente scoglionato, progressivamente demolito nell'immagine e nel fisico e ricostruito di volta in volta fino a diventare nient'altro che una testa attaccata ad un corpo meccanico. E' possibile individuare un punto di rottura nel fumetto (tra il secondo e il terzo episodio), laddove, dalla narrazione vagamente psicopatica di Elektra si passa a quella cinica e disincantata di Garret. Il suo è il punto di vista "realistico" sulla vicenda; lui non vede i demoni e, senza comprenderne i fini, subisce l'operare di Elektra che gli entra nel cervello. Lentamente "the bitch" diventa "honey" in un progressivo coinvolgimento emotivo di Garret, che arriva ad assumere toni sado-maso. I due protagonisti si rincorrono in un gioco di provocazioni smaccatamente sessuali, in cui Garret è destinato a perdere.
"You punish me... humiliate me... I beg you... not to stop"[3] dirà Garret nel suo delirio, accettando definitivamente il suo ruolo di succube e burattino inconsapevole. Il suo riscatto avverrà solo alla fine quando, compiutasi la missione, la donna gli concederà un sorriso, per la prima volta sincero.

ARMAGEDDON

"Han compimento le maledizioni
e vivono i sepolti. I morti antichi
sangue dal sangue rifluente attingono
degli uccisori"
(vv.1418-1421)

Il finale, brillante e sorprendente sconginra l'avvento dell'oscurità progettato dalla Bestia. La Bomba, che doveva esserne lo strumento, è un incubo ricorrente per una certa generazione americana e ha attraversato molte opere artistiche fino ai primi anni '80: eclatante l'esempio dei fumetti; se nel "Dark Knight" appariva solo come comprimaria, nei "Watchmen" è la protagonista assoluta, indissolubilmente legata allo scenario dell'Apocalisse.
Ma la paura della Bomba è solo uno dei tanti ingredienti che si ritrovano in quest'opera, che finisce per diventare una sorta di "contenitore" dove satira, dramma, sesso, violenza, raffinatezze narrative e psicologia si fondono insieme. Lo spunto classico resta dunque marginale e serve, in ultima analisi, solo a dare l'avvio alla vicenda che si arricchisce man mano di situazioni e spunti autonomi e originali (si vedano ad esempio i personaggi di Chastity e Sandy oppure la commistione con i protagonisti della continuity Marvel come Nick Fury e Devil o ancora la caricatura della civiltà ultratecnologica, con gli gnometti blu che svolazzano nei laboratori e le teste parlanti, ultimo residuo di un corpo distrutto, che viene consacrata nella prospettiva inquietante dell'EXTECHOP).
Il senso di "Elektra:Assassin" va cercato proprio in questa sua natura "aperta"; dal punto di vista della sceneggiatura Miller utilizza sapientemente i vari elementi ai fini di un risultato puramente artistico, squisitamente evocativo, costruendo una vicenda fortemente drammatica in vista dell'irridente finale, che richiama per tanti versi quello di "Birdy" di Alan Parker; parallelamente la mano di Bill Sinkiewicz si cimenta nella contaminazione di stili ed espedienti grafici di cui si è tanto parlato, la cui funzione, oltre a quella di supportare la narrazione sospesa tra realtà e delirio, è quella di irridere ulteriormente il canone tradizionale del fumetto americano.
Creazione artistica, dunque, e come tale non riducibile ad uno schema definito. Ecco perchè,nella sua estrema complessità che rasenta talvolta l'incomprensibilità, "Elektra:Assassin" non è un fumetto da interpretare, non avendo

altra ragion d'essere al di fuori della sua "struttura".
Lasciatevi ammaliare, allora, dal suo potere evocativo.

Giansalvatore Mosca
Andrea Silvestri

L'EVOLUZIONE DI ELEKTRA

Da Sofocle a "Elektra: Assassin"

Il dramma di Elektra è ricorrente nella tradizione classica; per la prima volta Sofocle nelle "Coefore" ma poi anche Euripide e molti altri autori fino a Sartre hanno interpretato la figura della figlia di Agamennone e Clitennestra, che piange la morte del padre, costretta a vivere il peccato della madre e del suo amante Egisto, e aspetta il ritorno del fratello Oreste affinchè si compia la vendetta. Probabilmente, quando nel 1981 diede inizio alla bellissima saga a quattro (Devil, Kingpin, Bullseye e ovviamente Elektra) sulle pagine di Daredevil e creò il personaggio della ninja, Frank Miller non intendeva approfondire il riferimento classico più di tanto.
Del resto l'Elektra prima maniera - introdotta come ex fiamma di Devil e coinvolta nell'intreccio ordito da Kingpin contro il Diavolo Rosso - è un personaggio molto meno complesso di quello che apparirà cinque anni più tardi sulle pagine della miniserie omonima. La sua morte, se da un lato rappresentava una conclusione esemplare per la vicenda, conclusione epica d'un romanzo che aveva tenuto i lettori col fiato sospeso, dall'altro aveva reso il personaggio inutilizzabile.
Miller fu quindi costretto a collocare la storia di "Elektra: Assassin" in un periodo antecedente a quello in cui si collocava la trama apparta su Daredevil. Questo fatto, assieme alla pubblicazione per i tipi della Epic - che tradizionalmente si occupa della produzione più sofisticata - lasciò a Miller libertà estrema nella gestione della sceneggiatura e questo, forse è il segreto della riuscita di Elektra.
È già stata annunciata una nuova graphic novel a lei dedicata e scritta da Frank Miller: siamo curiosi di scoprire quali sorprese ci riserva questa volta l'affascinante ninja...

note:
(1) l'esempio più appariscente è la similitudine tra la figura del padre e quella della quercia, che si ritrova sia nel testo di Sofocle che nella miniserie di Miller ("il padre abbattuto come quercia dal boscaiolo" (vv. 107) - "You stand over me like a great old tree, poppa" (pag. 5, parte I))

(2) "Guardalo, guardalo come davvero è... annusalo...sei la sua favorita...assapora il suo sangue di madre...lascia che il sangue e la carne prendano il sopravvento sulla mente" (pag. 17, parte I)

(3)"Punniscimi... umiliami... ti supplico... non fermarti" (pag. 13,parte VI)

zione, senz'altro veritiera, che gli autori italiani non vendono o vendono molto meno del *nome straniero*, alla quale si è da sempre replicato che se non si propongono italiani come si potrà mai dare la possibilità al pubblico di conoscerli e sceglierli, impedendo inoltre lo sviluppo di una fantascienza italiana della quale si è sempre lagnata la mancanza.
Il vecchio circolo chiuso.
Il lavoro di crescita, di sperimentazione e di maturità, gli scrittori nostrani hanno dovuto farlo in altri spazi, al di là del veicolo principale di diffusione e continuità rappresentato dalla rivista, e rinunciando a ciò che sarebbe stato almeno legittimo hanno riconosciuto come piaga nazionale storie di scrittori mediocri d'oltre oceano che la rivista pubblicava regolarmente.
Le fanzine hanno rappresentato una discreta palestra, ma proprio per la loro stretta funzione non possono garantire una diffusione al di fuori di quello che è stato, a torto o a ragione, soprannominato ghetto.
Case editrici minori specializzate si sono assunte il compito di proporre testi italiani al pari degli stranieri. E il caso della scomparsa Galassia e di molte altre che più non sono.
Tra queste, vi erano alcune che pubblicavano gli italiani con pseudonimi, come la Cosmo Ponzoni, che ha abituato il pubblico all'esotismo del nome straniero e soprattutto ha radicato la convinzione che non potesse esistere una fantascienza italiana.
Negli ultimi anni una prudente politica è stata attuata dalla Nord e dalla Fanucci, mentre Solfanelli, da poco sceso in campo, sta diventando un solido punto di riferimento per molta parte degli italiani.
La cattedratica prudenza della Nord ha preferito chiaramente

STORIE SENZA FINE

(Io ricordo)

Mi ricordo di una notte oscura e di due fratelli che si odiavano.
Mi ricordo che uno era pazzo ed uccideva infermiere mentre l'altro era un incredibile super-eroe.
Il pazzo indossava un orrenda maschera che non rappresentava un travestimento ma era quasi un tutt'uno con il corpo, era il suo "vero" volto, l'oggettivazione della sua personalità schizofrenica; l'eroe indossava uno stupendo costume argentato e si faceva chiamare Moon Knight, il cavaliere della luna.
Ricordo il sangue innocente sull'ascia del pazzo, ricordo le fotografie delle infermiere stampate sui giornali, donne morte che imploravano vendetta.
E poi quelle ultime indimenticabili vignette: il maniaco rapiva un'altra ragazza e fuggiva verso un fitto bosco in Central Park mentre il giustiziere argentato cominciava ad inseguirlo per impedirgli di far perdere le proprie tracce.
La scritta "CONTINUA" segnava la fine della "mia" storia perchè non ho mai saputo come andasse a finire quel racconto.
Non mi importava di trovare il numero 9 de "L'INCREDIBILE HULK"(dove la vicenda sarebbe continuata), non mi interessava niente di come Doug Moench avrebbe potuto far risolvere quell'inquietante confronto (era lo stereotipo): i personaggi avrebbero continuato a vivere di vita propria, Lunar avrebbe inseguito il fratello pazzo e avrebbe potuto vincere così come avrebbe potuto soccombere: io non potevo e non volevo intromettermi.
L'emozione che quelle pagine mi avevano donato era stata troppo grande perchè un finale qualsiasi l'uccidere la maschera del maniaco non doveva essere tolta,le infermiere uccise non sapevano se avrebbero ottenuto giustizia, il conflitto tra ragione e pazzia sarebbe durato per l'eternità.
E l'artefice di tutto questo fu un disegnatore mai sentito prima, tale Bill Sienkiewicz (coadiuvato da tale Klaus Janson).
Lui aveva creato quell'atmosfera, lui aveva disegnato la maschera del folle, lui aveva immaginato i volti delle infermiere.
Ho incontrato di nuovo Sienkiewicz dieci anni dopo sulle pagine di "CORTO MALTESE" con "ELEKTRA: ASSASSIN" e quando è successo ho pensato al mio primo contatto con la sua arte come ad un passaggio poichè quell'incredibile miniserie dedicata alla stupenda combattente ninja risultava a comunicarmi la stessa identica sensazione di stupore, di angoscia e di sospensione che quell'episodio di Moon Knight mi aveva trasmesso anni prima.
Mi resi allora conto che Frank Miller aveva operato un vero e proprio miracolo: aveva ideato una vicenda avvincente e relativamente semplice e l'aveva adattata, contorcendola e manipolandola, per consentire ad un grande artista di liberare tutte le sue formidabili energie segrete.
Il virtuosismo "dodecafonico" della trama milleriana consentiva uno pericoloso gioco di funzionalità e di bizzarria, una commistione impossibile di classicità narrativa e di arte fine a se stessa.

un connubio inscindibile tra creatività pionieristica e appassionato lavoro al word-processor.

La lezione di Moebius era stata assorbita, studiata e "reinventata": una storia poteva anche avere la forma di una casa o di un elefante ma la casa doveva avere delle fondamenta solide e l'elefante non doveva essere puramente immaginario. Miller, intuendo le enormi possibilità che una tale *teorizzazione* (diciamo pure "rivoluzione") prefigurava, ha praticamente "creato". Sienkiewicz ha permesso che i "fantasmi" nascosti dell'artista si manifestassero in tutta la loro "concreta evanescenza".

I fantasmi si sono rivelati pienamente in "Daredevil: love and war": in questa graphic novel Devil, Kingpin, Vanessa, Mondat, Victor e Cheryl non sono altro che "presenze" che si incontrano e si scontrano in un mortale intreccio psicologico che si svolge, a tratti, a livelli talmente profondi ed inconsci che le associazioni mentali diventano quasi impossibili da seguire; le figure si dissolvono: la scia rossa di Devil e l'immane mole di Kingpin sono simboli che catalizzano l'attenzione del lettore sulla personalità "schizzata" dei due antagonisti così come i tratti somatici di Victor evidenziano la duplice natura umana e bestiale del killer.

"Stray toaster" rappresenta un capolavoro proprio nel momento in cui i legami con la realtà si spezzano e il passaggio realtà interiorità si inverte addirittura, in modo tale che il mondo delle cose concrete viene ad essere filtrato dalle coscienze dei personaggi: il lettore osserva il mondo attraverso il nervo ottico dei protagonisti, attraverso i loro pensieri, le loro paure, i loro sogni e rimane sconcertato da questa trama disintegrata dalle pulsioni più oscure.

Io posso osservare una tale vicenda tentando di afferrarne i fili ma francamente non mi importa così come non m'importa conoscere la fine di questa storia di dieci anni fa: non posso o non voglio intromettermi.

Sienkiewicz ha allargato l'orizzonte del fumetto esplorando zone sconosciute che sembravano precluse a questo medium, zone misteriose e imperscrutabili quali quelle della mente.

E' impossibile analizzare l'opera di questo artista in modo obiettivo senza perdere quel "quid" che lo caratterizza e lo rende unico: bisogna affidarsi all'istinto, bisogna lasciarsi trascinare dal vortice delle immagini e delle parole senza ricercare spiegazioni superflue. Del resto la realtà stessa non è incomprensibile?

Anche questo articolo si basa sull'istinto, su sensazioni, su emozioni e valutazioni incomunicabili, imprecise, con ogni probabilità distorte ma questo è il principio delle storie senza inizio e senza fine, che sconcertano e lasciano in sospeso.

Sienkiewicz crea... senza fine.

Alessandro Di Nocera

testi che si ispiravano a modelli americani.

Infatti l'adozione di questo modello caratterizza tutt'oggi la cifra stilistica e contenutistica di una grossa fetta di scrittori.

Lo stesso Vittorio Catani ne rileva però il dato più evidente: «L'imitazione di un modello, quale esso sia, di solito non da luogo ad opere di grande valore ed originalità».

In realtà autori che si sono ispirati con buoni e gradevoli risultati alla narrativa statunitense ve ne sono, ma sembra che la strada di una fantascienza italiana adulta e matura rappresenti impegno ancora gravoso.

Vittorio Catani è una delle voci e delle volontà più decise che si muovono in tal senso.

Gli Universi di Moras è il romanzo vincitore del premio Urania 1989 che ha meritato la pubblicazione ed inoltre, per la scelta dei luoghi e di altre circostanze, si pone come indizio di una fantascienza nostrana.

Catani è pugliese, qualità che ostenta con orgoglio nell'ambientazione del romanzo, direttore di Banca, lavora da molti anni nel settore della fantascienza.

Nel 1972 pubblica l'antologia di racconti *L'Eternità e i Mostri*, nel 1976 i romanzi brevi *Attentato all'Utopia* e *Il Pianeta dell'Entropia*, mentre nel 1985 (con Eugenio Ragone e Antonio Scacco) cura *Il Gioco dei Mondi*, un volume riccamente illustrato che analizza i temi principali della Science-Fiction.

Gli Universi di Moras si pone quindi come la scelta italiana di Urania, ma non credo che il romanzo possa considerarsi come riferimento ideale della fantascienza italiana di cui parlavamo sopra.

Accanto ai buoni propositi occorre ancora molto lavoro per maturare delle scelte che non

GRADE & STORE
del conservare del classificare

Chi acquista fumetti arretrati americani direttamente su cataloghi "made in USA" avrà ormai familiarizzato con i diversi "grades", ovvero le diverse fasce di classificazione degli albi per stato d'uso. Per uno stesso albo, infatti, si hanno diversi prezzi che possono disorientare l'acquirente meno esperto ma che risultano determinanti per il collezionista più esigente. Basti pensare, ad esempio, al n.15 di "Amazing Fantasy" (il primo numero de L'Uomo Ragno) che oscilla dai 50 ai 2500 dollari. Nostro obiettivo è quello, quindi, di dare una visione abbastanza chiara e precisa dei diversi "grades" ed infine dello "store" (conservazione dell'albo a fumetti) di questi concessissimi albi.

1. GRADE

Prima che il reale valore di un albo a fumetti possa essere determinato, bisogna prima valutare il suo "grade". Logicamente più l'albo sarà in condizioni ottimali, più alto sarà il suo prezzo. La valutazione viene effettuata da esperti del settore con una semplice occhiata: l'albo in esame potrà avere "condizioni eccellenti" (Pristine Mint) o "condizioni pessime" (Poor). Moltissime variabili, possono determinare il valore finale dell'albo: l'ingiallimento delle pagine, nastro adesivo, grinze, pezzi mancanti, strappi, scritte, dorsi, ecc.. Di solito i "comic- store" raggruppano in poche voci i vari livelli per facilitare l'acquisto; va comunque detto che albi di un certo valore vanno acquistati secondo il loro reale "grade" e di persona.

Dopo un attento esame un albo a fumetti può appartenere ad una delle seguenti categorie:

- PRISTINE MINT (PM) Albo assolutamente perfetto sotto ogni aspetto indifferentemente dall'età. La copertina possiede ancora tutta la sua luminosità e non mostra alcuna imperfezione di qualsiasi specie. La copertina e le pagine interne sono extra bianche come da edicola, il dorso è ben teso, preciso e pulito e nessuna imperfezione, anche la più leggera, quali macchioline intorno ai punti metallici, lungo il dorso, agli angoli o sui bordi deve essere visibile. Fumetti prima del 1960 in "grade" PM portano il loro valore dal 20 al 250% in più rispetto alle condizioni Mint (dipende dalla testata);
- MINT (M): Come nuovi o in condizioni da edicola,quasi in PM, tranne per leggera perdita di luminosità della copertina, o con centratura irregolare dell'illustrazione di copertina, o errori minori di stampa. La pagine interne hanno perso un pò dell'extra bianco d'origine. Altri difetti riscontrabili sono associati solo al taglio, all'impaginazione o ai punti metallici;
- NEAR MINT (NM): Quasi perfetti, si assumono come parametri di valutazioni quelli della categoria M tranne per un impercettibile ingiallimento dei bordi.

degli angoli e intorno ai punti metallici;
- VERY FINE (VF): Mostrano una leggera usura, piccole grinze e spiegazzature intorno ai punti metallici e/o lungo la copertina a dimostrazione di essere stati aperti più volte. Sono ancora pulitissimi senza alcuna piccola macchia. È trascurabile un pò di ingiallimento sui bordi.
- FINE (F): Copertina ancora ben tesa con qualche piccola grinza. Non presenta nastro adesivo, scritte con inchiostro e piccoli pezzi mancanti negli angoli. Maggiore usura sul lato destro della copertina per essere stato aperto più volte rispetto al "grade" VF. L'ingiallimento dei bordi è accettabile fino ad un massimo del 30%.
- VERY GOOD (VG): Copia abbondantemente letta con colori e luminosità che iniziano a perdere la loro "freschezza" originale. Mostra alcune macchioline e/o segni minori che non rovinano nell'insieme la copertina. Solitamente hanno bisogno di essere "restaurati" solo lungo il dorso e sui punti metallici; non è mancante di alcun pezzo. L'ingiallimento ammissibile è di un massimo del 50%.
- GOOD (G): Copia di "seconda mano" che mostra già una certa trascuratezza. Presenta già qualche macchia vistosa e più di una grinza. La luminosità della copertina è andata completamente via e sono presenti anche tratti di nastro adesivo sugli angoli e principalmente sui dorsi. Quanto più saranno evidenti questi difetti più il prezzo dell'albo scenderà fino al massimo di un 50%. Rimane comunque un albo perfettamente accettabile in quanto non mancante di alcun pezzo.
- FAIR (F): Copia di "seconda mano" che mostra essere stato letto innumerevoli volte. È un albo completo di tutte le sue parti tranne piccoli pezzi sui bordi e principalmente negli angoli. È visibile nastro adesivo e scritte sia in copertina che all'interno dell'albo. Rispetto al "grade" G può subire un calo del 50-60%.
- POOR (P): Albo rovinato in ogni sua parte.

2. STORE

I fumetti con il loro continuo aumento di prezzi sono ormai albi da custodire gelosamente cercando di tenerli sempre al più alto "grade" possibile. Una rapida occhiata di un qualsiasi catalogo, anche nostrano, mostra prezzi da capogiro che fino a pochi anni fa erano impensabili. Con semplici ed immediati accorgimenti è possibile tenere come "nuovi" gli albi che si collezionano o che si "amano" in modo particolare. Tra l'altro un albo ben tenuto è sempre l'orgoglio di qualsiasi collezionista che si rispetti.
Gli acidi lasciati sui fogli dei fumetti durante la stampa sono i principali responsabili dell'invecchiamento e dell'ingiallimento degli albi; una non corretta ed adeguata conservazione accelera inevitabilmente questi processi. Ciò è provocato dalle enormi pile di fumetti sugli scaffali delle nostrane "fumetterie", che malgrado i pochi anni di uscita presentano piegature e strappi alquanto fastidiosi. Se collocati in scaffali, vanno tenuti in posizione verticale e non troppo pressati l'uno contro gli altri. Consigliabili sono le buste in plastica per contenerli singolarmente, evitando il contatto con la polvere. Tali buste vanno comunque sostituite ogni 5 anni massimo per la presenza di acidi leggeri. Gli scaffali vanno tenuti in zone non assolate ad evitare l'accelerazione dell'ingiallimento delle pagine. Infine, se gli albi sono tenuti in scatole di cartone bisogna impacchettarli con carta bianca neutra, del tipo "sotto-carta da parati" in vendita in qualsiasi colorificio, in quanto il cartone contiene molti acidi nocivi.
Il collezionista attento, di solito dai 30 ai 50 anni, cerca di prevenire il deterioramento dei fumetti usando degli accorgimenti particolari. Conserva gli albi in buste di Mylar, un materiale plastico trasparente dal costo molto elevato,che consente uno "store" continuato in quanto esente da acidi. Il posizionamento è identico allo "store" immediato ma con gli scaffali posti in un luogo buio e fresco con umidità che non supera il 50% e la temperatura tra i 18 e i 23,5 gradi centigradi (l'aria condizionata è raccomandata). Tra l'altro con collezioni che superano i 100 milioni di lire sono più che giustificate soluzioni del genere.
Per il restauro di albi di particolare valore commerciale esistono in America speciali laboratori cui fanno ricorso spesso questi particolari collezionisti. (Sono esperti del settore fra i migliori al mondo).
Per ulteriori informazioni si consigliano: "How to grade comics" e "How to store comics", inviando 2 dollari per ciascun opuscolo in busta chiusa a: "NEC-New England Comics", P.O.Box 1424, Brockton, MA, USA. Per chi fosse interessato ad un laboratorio di restauro si consigliano "The Art Conservatory, Mark Wilson, P.O.Box 1609, Longview, WA 98632 USA" e "Comic Conservation Lab, Jef Hinds, P.O.Box 5L, Bakersfield, CA 93385 USA".

P. Landolfo

sembrino oscillare tra non accettazione del modello americano e riproposizione di un modello italiano che non cambia i contenuti ma piuttosto i luoghi e i nomi delle cose.
Antonio Moras è esploratore ed indagatore ufficiale degli universi catalogati da TTAA 10001 a UUZZ 99999. L'Unipar, la società che lavora sul Vantaglio degli universi paralleli, ha sede a Bari. Moras scopre che ha la necro, una malattia causata dalla non accettazione dell'universo nei suoi confronti, che lo sta portando alla morte, ma Moras vivrà facendo collassare la nostra realtà e riuscirà a fuggire in un altro universo.
Ben scritto, risulta però poco credibile, (l'amore tra il protagonista e Belle è infantile e falso), carente di sviluppo (nel senso che sembra lasciare delle situazioni campate in aria per seguirne altre), non riesce a seguire un filo che si imponga decisamente sul lettore.
Si ha la sensazione di parti che dovevano essere sviluppate maggiormente tralasciate per inseguire una molteplicità di idee dispersiva.
Insomma pur tra notevoli pregi sfugge il senso totale del romanzo che risulta un po' deludente dopo premesse stimolanti.
Mi è sembrato che Vittorio Catani nel fuggire il modello americano, legando assieme indagine psicologica, grandiosità tematica, satira sociale, etc., nella ricerca di una strada diversa, sia inevitabilmente ricaduto nello stesso modello, mancandogli quella malizia dello scrittore professionista e soprattutto mancando quello che poteva essere un eccellente romanzo di fantascienza italiana.

M. Loffredo

BUNKER 30 ANNI

Auguri Max!

Nel 1960, esattamente trenta anni fa, Luciano Secchi faceva il suo esordio nel campo editoriale come autore di gialli. Allora non era ancora Max Bunker, pseudonimo che egli userà per la prima volta nel 1966 e che da allora in avanti sarà una sorta di marchio di fabbrica, di "sigillo di garanzia" tanto che apparirà costantemente sulla copertina di tutti gli altri realizzati dal soggettista milanese. Trenta anni di attività ininterrotta nel campo del fumetto costituiscono un traguardo di notevole prestigio e noi di Linea Chiara abbiamo ritenuto doveroso festeggiare questo anniversario nel limite della nostre possibilità, tanto più che in realtà l'anniversario è doppio dal momento che coincide col duecentocinquantesimo numero di Alan Ford, testata ormai entrata di diritto nella storia del comics e che Max Bunker porta avanti mese dopo mese ormai da oltre vent'anni.

Dopo aver realizzato, tra il 1960 ed il 1964, alcuni personaggi di stampo tradizionale (tra i quali ricordiamo Maschera Nera, realizzato graficamente da Paolo Piffarerio, e Capitan Audax per i disegni di Sergio Montipò e Biraco Balzano) Max Bunker dà l'avvio ad un importante processo innovativo del fumetto italiano le tappe fondamentali del quale si possono fissare nel periodo 1964-1974 con la creazione di personaggi quali Kriminal, Satanik, Maxmagnus, Alan Ford e Virus Pulk. Sempre teso alla ricerca di soluzioni narrative diverse ed originali egli vive nel periodo di tempo racchiuso la stagione più feconda della propria carriera di sceneggiatore: con Kriminal e Satanik inaugura, di fatto, un filone nuovo del fumetto italiano, quello dei cosiddetti fumetti "neri" (Diabolik, considerato il capostipite di tale genere, in realtà ne assumerà solo successivamente le caratteristiche, mantenendosi all'inizio nei limiti del giallo tradizionale). Con questi due personaggi, inoltre, Bunker perviene alla creazione di un nuovo linguaggio fumettistico, introducendo, primo fra tutti in Italia, l'elemento comico (definito poi, meno genericamente, "grottesco") in storie originariamente "serie" quando non addirittura drammatiche.

La figura stessa dell'eroe viene completamente stravolta nelle sceneggiature lucidamente ciniche dello scrittore milanese: personaggi che vivono, come è stato giustamente osservato, con il dramma alla porta, umanissimi nella loro infelicità, testimoni e giudici di una società corrotta da un marcisme che Bunker mette a nudo impietosamente servendosi delle armi che gli sono più congeniali (l'umorismo e la satira sociale). E' tuttavia con l'umorismo Alan Ford, nato nel 1969 e realizzato graficamente, così come i "neri", da Roberto Raviola (Magnus), che la vena innovativa di Bunker si manifesta in tutta la sua originalità nella rappresentazione delle miserie della condizione umana in un microcosmo di emarginati che rimanda ad una più universale emarginazione che è poi quella dell'uomo che si ritrova costantemente isolato ogni qual volta si scontri con l'altro tornaconto. I riferimenti alla realtà italiana disseminati nell'immensa saga alanfordiana sono più che evidenti tanto da farla risultare, alla fine, niente'altro che la cronaca fedele di un ventennio di vita del nostro Paese le cui vicende (perlopiù squallide) vengono filtrate attraverso il particolarissimo umorismo bunkeriano che caratterizza soprattutto la prima parte della serie, un umorismo da considerarsi ormai atemporale (le prime storie, attualmente in fase di ristampa, risultano ancor'oggi, a più di vent'anni di distanza, incredibilmente fresche così come le gags e le situazioni comiche conservano intatta la loro efficacia).

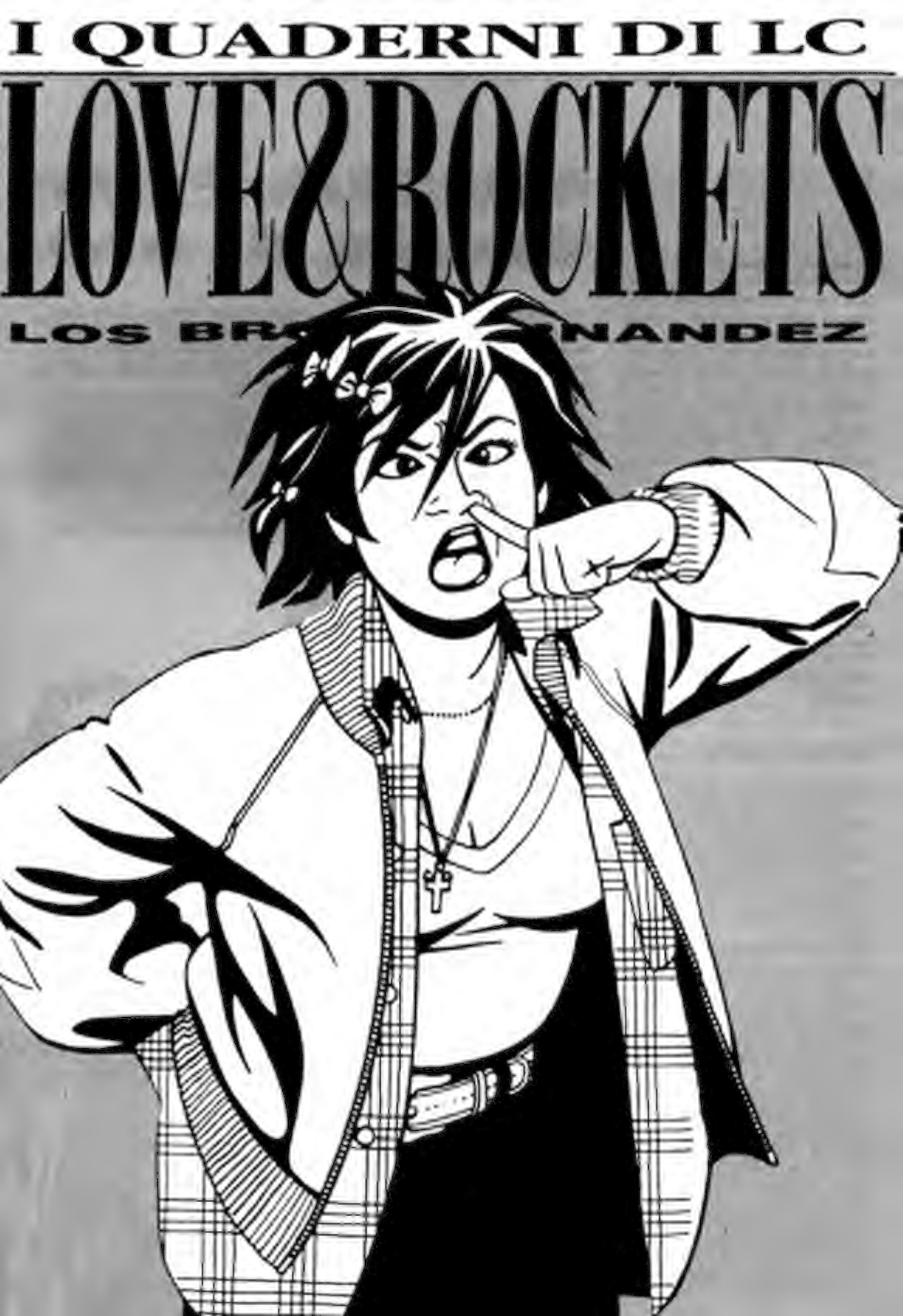
Personalmente non condividiamo l'attuale indirizzo dato da Bunker alla serie (giunta, come si è detto, al prestigioso traguardo del n.250) che ormai da diverso tempo ha abbandonato la strada che la impose all'attenzione del pubblico e della critica vent'anni or sono per intraprenderne un'altra che fa maggiori concessioni alle mode ed agli effimeri miti moderni con il risultato di snaturare in parte lo spirito alanfordiano degli inizi (ed in questo senso alcuni recenti titoli come "Cuocete il pannaro", "Il vampiro radioattivo", "Perestrojka" e "Vù cumprà?" costituiscono un chiaro esempio di tale tendenza); tuttavia non si può non tenere nel debito conto la necessità dell'autore di conquistare nuove fasce di lettori per consentire la continuità di una serie di così lunga data.

Parallelamente a questa prolifica attività per le testate cosiddette "popolari" Bunker porta avanti un discorso maggiormente impegnato sulle pagine della rivista Eureka, fondata nel 1967 dal suo "alter-ego" Secchi, con le dissacranti tavole di Maxmagnus, nato nel 1968 ancora per la matita di Magnus, uno dei

I QUADERNI DI LC

LOVE&ROCKETS

LOS BR NANDEZ



MUSIC FOR
Storie di ord

Lineachiara inaugura il suo inserto centrale, ipoteticamente estraibile, con una serie poco conosciuta al grosso pubblico ma di grande qualità: **LOVE AND ROCKETS** di Gilbert e Jaime Hernandez, operando così una scelta che a molti potrà sembrare anche azzardata, ma che noi consideriamo intelligente ed anche un tantino polemica. Intelligente perché non solo la critica ufficiale ma anche le varie fanzines continuano ad occuparsi solo dei personaggi più noti e degli autori più acclamati; polemica perché, a nostro modesto avviso, gli Hernandez non hanno nulla da invidiare alle stars più riconosciute del panorama internazionale. Riteniamo soltanto che stiano pagando lo scotto di una pubblicazione in Italia a dir poco irriverente, ad opera (guarda un po' i paradossi di casa nostra) proprio di chi, qualche annetto fa nell'edizione di Lucca XVI, li aveva inviati e premiati quali migliori autori stranieri di comics (!). Ad ogni modo questo di Lineachiara oltre ad un omaggio (meritatissimo) vuol essere anche un augurio: che LOVE AND ROCKETS trovi in edicola quello spazio che è doveroso gli spetti. Au revoir!

NO MORE HEROES...

"Una cosa che non smetterò mai di sottolineare è che i nostri fumetti si sono creati dei clichès nella narrazione: ogni albo prodotto dalle case editrici principali è - in pratica - un fumetto di super-eroi; non importa se è western o di guerra o d'amore: viene raccontato sempre con gli stessi clichès". (Gary Groth)

Nel 1982 fa la sua comparsa sul mercato a fumetti americano una rivista in bianco e nero, di grande formato (21,3 x 27,3 cm.) che, per giunta, non tratta di super-eroi. Si chiama **Love and Rockets** (Amore e Razzi) ed è interamente curata dai fratelli **Mario, Gilbert e Jaime Hernandez**, tre giovani californiani dalle chiare origini messicane. Trentadue pagine al prezzo di un dollaro, "raw language, violence and nudity", in copertina un alieno dallo sguardo minaccioso, dentro un lungo racconto di SF, "Bem", ad opera di Gilbert Hernandez, più una manciata di storie brevi in bilico fra la situation-comedy di certo fumetto americano popolare e le immagini avveniristico- surreali di "Metal Hurlant". Il tutto sotto il marchio dell'esordiente "Hernandez Production".

"Un'altra fanzine tutta sbagliata!" pensarono in molti, "dovreste avere la copertina a colori", dissero altri, fatto sta che il numero in questione non piacque praticamente a nessuno, il che indusse i tre fratelli a pensare di essersi impegnati un anno intero per niente. La storia vuole, però, che i kids spedissero coraggiosamente la rivista al magazine più caustico e carognoso d'America, il "Comics Journal", edito dalla **Fantagraphics Books**, più volte querelato per i suoi pepatissimi interventi, e che Gary Groth (che del "Journal" è contemporaneamente il redattore e l'editore) si accorgesse subito della qualità di questi giovani punks.

Da allora "Love and Rockets" uscì per la Fantagraphics, di cui divenne il titolo di punta, mentre gli Hernandez si sono trovati, quasi senza volerlo, a capitanare quella che oggi viene definita la "rinascita" del fumetto americano.

Le caratteristiche di "Love end Rockets", tremendamente innovative per un

MECHANICS
inaria follia

mercato da anni immobile come quello statunitense, alla lunga finirono per spuntarla. I contenuti di questo bimestrale erano quanto di più atipico si poteva trovare in un magazine d'oltreoceano. Del grosso formato abbiamo già detto, ma la mossa vincente furono i personaggi stessi, che pur non possedendo super poteri erano estremamente naturali e comunicativi, e le storie che, più che sull'azione e sulla spettacolarità proprie della tradizione americana, si accostavano maggiormente alla personalità ed alla profondità dei fumetti europei.
Finalmente al lettore americano venivano offerte delle emozioni, in contrapposizione alla superficialità ed al disimpegno degli albi Marvel e DC. "Love and Rockets" metteva a nudo i molteplici limiti ed i clichès dei fumetti supereroistici e di contro offriva realtà semplici e nello stesso tempo sconosciute, riuscendo a fondere abilmente azione e dialogo, spettacolarità e realismo, la semplicità di lettura delle strips con la corposità dei grandi romanzi, dimostrando infine che un fumetto per reggersi non ha assolutamente bisogno di super-eroi, mostri o espedienti del genere.

...BUT LOVE ... AND ROCKETS!

Amore e razzi: scanzonati episodi di vita vissuta in città di confine tra gli USA ed il Messico, surreali avventure nella lontana Zymbodia, fra dinosauri,cannibali e razzi da riparare; la sconcertante quotidianeità di uno sperduto villaggio messicano, incontaminato dalla civiltà...
Questi gli scenari atipici di un fumetto che dipanandosi in avventure quanto mai eccentriche vede sfilare in un cocktail elettrico e spumeggiante ragazzi di borgata, meccanici prosolari,uomini semplici, donne lottatrici e giovanissime punks...
Sebbene partecipino ad un progetto comune e per quanto siano affiatatissimi e di similari vedute artistiche, Gilbert e Jaime hanno proposto sin dall'inizio serie differenti, realizzando prevalentemente racconti di "Heartbreak soup" e "Locas tambien" (rispettivamente "La zuppa dei cuori infranti" ed "Anche matte"), mentre la collaborazione del terzo fratello, Mario, si è solamente limitata ai primi tre numeri. Pur avendo non pochi punti in comune, **"Heartbreak soup"** e **"Locas tambien"** sono sempre state delle serie sostanzialmente diverse. La prima, totalmente drammatica e violenta, si rifà al cinema di Luis Bunuel, Federico Fellini, Marcello Mastroianni, Sophia Loren (sulle cui fattezze Gilbert ha modellato il personaggio di Luba, enfatizzandone ancor di più le proporzioni) ed è stata più volte accostata ai romanzi di Gabriel Garcia Marquez ed ai fumetti di Munoz e Sampayo; l'intera vita di Palomar, il villaggio dove sono ambientate le storie, è contrassegnata da miserie e debolezze e le sconcertanti vicende quotidiane di sesso e violenza vengono narrate dall'autore con un cinismo ed una freddezza impressionanti (anche se i momenti di comicità non mancano, seppur velati da un'esasperata vena malinconica).
"Locas tambien" sono invece "sketches" di vita vissuta di un gruppo di ragazze di borgata, la cui vita si susseguе tra sbronze, innamoramenti e musica rock, il tutto nell'ordine dell'ironia e del divertimento.
Nei primi anni, inoltre, Jaime produceva

un'altra strip, "Mechanics", legata a doppio filo con le storie di "Locas tambien", e che vedeva però Margarita "Maggie" Chascarrillo protagonista assoluta di mirabolanti avventure a metà strada tra il surrealismo ed il postmoderno. Chiaramente influenzato da Moebius, Jaime aveva inserito nella sua strip l'elemento fantastico che poi, col tempo, ha definitivamente abbandonato in virtù di un maggiore ed esasperato realismo.

LOS TRES CABALLEROS

"Quando andavamo a scuola i nostri compagni ci dicevano "voi potreste trovare lavoro disegnando fumetti, potreste lavorare per Disney". Ma io mi chiedevo "che cosa ci andrei a fare lì? Non sono tagliato per quelle cose e non c'è niente di quel che faccio che a loro possa interessare", ed ho continuato a pensare in quel modo fin quando non realizzammo insieme il primo numero di "Love and Rockets"." (Gilbert Hernandez)

Mario, Gilbert e Jaime sono nati ad Oxnard, una città costiera della California, situata poco più a nord di Los Angeles, ma il padre era, però, di Chihuahua (Messico) e come tanti dei suoi connazionali era emigrato negli USA per trovare lavoro, e anche la madre, che proveniva dal Texas, discendeva da una famiglia messicana. Niente di strano che la loro educazione sia stata particolarmente intrisa di vecchie tradizioni proprie della loro terra d'origine."Durante la nostra infanzia - ricorda Gilbert - abbiamo assimilato molte vecchie abitudini, superstizioni, modi di cucinare messicani, ed anche vecchie storie di fatti accaduti lontano da casa, cose così semplici. Io ho sempre pensato di stare vivendo in due mondi separati. Uno era il piccolo mondo messicano costituito da tutte le persone vicine che conoscevo, dato che i miei parenti e tutti i ragazzi del vicinato erano messicani. Poi c'era la scuola che costituiva un mondo differente, costituito da gruppi etnici piuttosto eterogenei. Io avevo molti amici che erano negri, bianchi o giapponesi ed una cosa che ricordo bene della mia infanzia è che non ho mai notato differenze razziali, eccetto il colore della pelle".

La famiglia Hernandez, pur numerosissima era molto unita ed i bambini crebbero con l'attitudine di fare molte cose insieme: giocare, guardare la TV, leggere e - cosa più significativa- disegnare fumetti. Proprio questi ultimi hanno segnato in particolar modo l'infanzia degli Hernandez che furono iniziati alla lettura dalla loro madre, che in passato ne era stata una accanita lettrice. Fu lei a incoraggiarli a comprarli e poi a ricopiarne le immagini.

"Ero ancora un bambino - ricorda ancora Jaime - quando Mario, il nostro fratello maggiore, iniziò a collezionarli regolarmente. Non ricordo il primo albo dei "Fantastic Four" ma ricordo di averlo letto. Così anche con gli altri, "Dennis the Menace", "Archie", gli albi della DC e cose del genere.

I fumetti per noi erano una cosa giornaliera".

I fumetti più reclamizzati, quelli della Marvel ad esempio, non li attrassero mai molto, sebbene avessero tutti grande stima di Jack Kirby e di Steve Ditko.

In età più adulta scoprirono i "Peanuts" di Schulz e soprattutto la portata rivoluzionaria che avevano i fumetti di autori "underground", primo fra tutti Robert Crumb, che per Gilbert fu qualcosa di più che un semplice modello da imitare. Da adolescenti sono stati invece pesantemente coinvolti nel fenomeno del punk rock che ha lasciato una traccia indelebile nella loro personalità e nel tempo stesso sono rimasti piacevolmente affascinati dai fumetti di "Metal Hurlant" il cui successo si protrasse fino in America dove questi venivano tradotti (male, a dire il vero) dalla rivista "Heavy Metal". Entrambi gli avvenimenti furono fondamentali per la nascita di Love and Rockets" e per la formazione culturale dei fratelli Hernandez.

> Pensavo che una donna disegnata in abiti maschili sarebbe stata molto sexy. Così la disegnai mentre riparava un palo telefonico, e decisi di metterla in un contesto fantastico, perché all'epoca mi interessava quel genere di cose.
>
> (Jaime)

MUSIC FOR MECHANICS AND MONSTERS

"La ragione per cui noi all'inizio facevamo storie di fantascienza - e questo penso valga anche per Jaime - è che queste erano molto semplici da realizzare. Riesci ad impressionare la gente in maniera molto semplice, tutto quello che devi fare è disegnare un mostro! Se invece vuoi disegnare una storia di vagabondi, questa non avrà lo stesso impatto sui lettori..." (Gilbert)

Quando nel 1980/81 i fratelli Hernandez si apprestavano a disegnare le loro storie non credevano, ad ogni modo, di star forgiando dei piccoli ma durevoli universi. Il punto di partenza fu Moebius e, più in generale, la rivista "Heavy Metal" che li impressionò notevolmente, con la conseguenza che le loro prime storie si rifecero molto a quel tipo di situazioni fantastiche. Il primo fumetto di Gilbert, "Bem", era per ammissione dello stesso autore, una storia tipo "Heavy Metal", di cui il personaggio principale, Luba the warrior woman, aveva non pochi punti in comune con le opulente guerriere di Richard Corben. Ma si trattava più che altro di un tentativo nemmeno tanto convinto. La personalità di Gilbert doveva ancora uscir fuori e la storia in sé rimane, anche oggi, un capitolo isolato dal più corposo e valido "Heart break soup".

Più interessanti di "Bem" risultarono certamente le prime storie di Jaime tra cui *"Mechanics"* (Love and Rockets n.1, apparsa in Italia su Comic Art n.47)caratterizzate da un abile fusione di elementi esotici e bizzarri, oltre che da un disegno che in America al suo apparire fu un "boom". "C'erano delle idee che risalivano al tempo in cui andavo al liceo. Pensavo, ad esempio, che una donna disegnata in abiti maschili sarebbe stata molto sexy. Così la disegnai mentre riparava un palo telefonico, e decisi di inserirla in un contesto fantastico, perché all'epoca mi interessava quel genere di cose". Quella donna altri

Nelle pagine precedenti: in Locas, il gruppo di non agisce di Jaime Hernandez (da sin. a destra: Izzy, Maggie, Hopey, Penny). Qui a lato Margarita Luna Chascarrillo e Luba di "Mechanics".

non era che **Maggie**, destinata a diventare il personaggio cardine delle storie, la quale man mano che il fumetto prendeva corpo, da donna sui trent'anni finì col diventare una teen-ager diciassettenne. Il successivo e più corposo *"Mechanics"* (Love and Rockets n.2, apparso in Italia su Comic Art dal n.48 al 57) ribadisce in maniera ancor più netta le piacevoli note del precedente "Mechan X". Il lungo racconto (40 pagine) è la trasposizione fumettata delle lettere spedite da Maggie alla sua amica Hopey, dalla lontana e mitica Zymbodia, dove lei è stata mandata insieme al suo team di meccanici prosolari, per riparare un razzo precipitato nella foresta anni addietro. Jaime ci narra fedelmente la cronistoria delle peripezie di Maggie e del meccanico prosolare **Rand Race**, un muscoloso ma simpatico superman di cui Maggie è segretamente innamorata; si parte dall'arrivo all'aeroporto di Zymbodia ("Ho finalmente visto un autentico zymbodiano, hanno la pelle olivastra ed i piedi più grandi del mondo, whew!"), al pericolo di morire in seguito ad una malattia tropicale ("Sembrava dovesse durare per sempre e proprio quando ero pronta al peggio sentii una donna piangere. Allora tutto a un tratto ho avuto freddo. Il pianto cresceva ed io mi raffreddavo. E' più il pianto si avvicinava più io avevo *freddo*"), per poi concludersi con l'arrivo dell'ex campionessa di wrestling, la stagionata ma sempre potentissima Rena Titanon, che riuscirà a far insorgere con una rivoluzione popolare la città di Zhato. Pur avvalendosi di elementi fantastici e spettacolari, quali ad esempio i dinosauri della Zymbodia o i razzi volanti, "Mechanics" differisce in maniera sottile dal tipico fumetto di fantascienza. "In quella storia - ammette Jaime - più che l'elemento fantasy in sé mi interessava mostrare come Maggie cercava di reagire a quel tipo di situazioni. A volte si preoccupava che

sarebbero stati cancellati tutti via dall'isola ed uccisi, altre, voleva solo bere birra, così come la gente giocava a baseball e a cose del genere".

Probabilmente se Jaime avesse proseguito la sua strip, oggi sarebbe riconosciuto come un brillante autore di "Sit" surreale, ma il ragazzo ebbe modo di accorgersi presto delle infinite potenzialità insite nel genere realistico, e non esitò a buttarcisi dentro.

VIDA LOCA

"Quando ho cercato di raccontare storie più credibili ho dovuto mettere "Mechanics" in disparte. Perchè tu non potevi più credertì se nel contesto c'era un dinosauro o una navicella spaziale. Io volevo che il lettore si immedesimasse completamente nella lettura delle mie storie. Volevo che riuscisse a provare le stesse emozioni dei miei personaggi. Quando ho iniziato a disegnare fumetti, furono i miei amici la mia reale ispirazione e non i super-eroi. Questo mi ha aiutato..." *(Jaime)*

Maggie, Hopey, Izzy, Daffy, Terry, Penny e tutti gli altri personaggi di "Locas tambien" vivono nel "**Barrio Hoppers 13**" un povero quartiere popolato prevalentemente da immigrati messicani. Ilnicamente diverse (Maggie, Izzy e Penny hanno origini messicane, Hopey è colombiana/scozzese, Terry è anglo/tedesca, mentre Daffy è giapponese) queste "mamie" teen-agers nel giro di pochi numeri hanno acquistato uno spessore psicologico ed una credibilità del tutto inusuali per un comic-book. Più che rivolgersi verso l'azione, Jaime dà ampi spazi alle loro personalità, non entrando mai troppo dentro la storia, ma lasciando che siano i suoi stessi personaggi a raccontare e a raccontarsi. Fiore ad esempio come Isabel "Izzy" Ortiz, la ragazza che ha praticamente allevato "Maggie", introduce la sua amica nella storia "100 rooms " ("Love and Rockets" n.4):

"Questa è la mia amica Maggie...Affascinante, piccolina, fragile e, nello stesso tempo, decisamente matta". Oh, sì Maggie è un personaggio ideale per un fumetto. Ha circa diciotto anni, è alta appena cinque piedi, ha un bel viso e un bel culo, è un pò ingenua riguardo alla vita e passa gran parte del suo tempo insieme con la sua amica Hopey, che è carina quanto ribelle e, tra l'altro, ancora più bassa di lei. Vivono in un piccolo appartamento in un sottoscala, sono in ritardo di alcuni mesi sull'affitto da pagare, sempre senza cibo, e come voce che siano lesbiche!...

Non è Maggie un personaggio perfetto? L'unica cosa che le manca sono i superpoteri...".

Mentre la storia della strana "Izzy" ci viene amaramente raccontata da "Speedy el loco", suo fratello, in "Locos" (Love and Rockets n. 8): "Da giovane era sempre molestata e per avere un pò di rispetto andò a far parte delle Vedove originali, il gruppo di vigilantesse capitanato da Licha Rodriguez, la cugina di Maggie. A diciotto anni venne arrestata e l'esperienza della prigione la cambiò, face ritorno a scuola e poi in seguito andò al college. Nostro padre avrebbe voluto che diventasse un insegnante, ma lei voleva fare la scrittrice di romanzi gialli. Dicono tutti che è stata la vicinanza di Hopey a farla impazzire, ma io credo che lei abbia perso la testa da quando si è sposata con il suo insegnante di inglese al college, Jack Ruebens. Tutti sapevano che non sarebbe durato a lungo. L'anno seguente divorziarono e lei tornò a scrivere. Ma non più libri gialli, ma stronzate come bambini morti e scheletri danzanti! Yeah, lei scrisse quella roba col suo nome da sposata e, che tu ci creda o no, ha visto la sua merda pubblicata. Quando, poi, se ne andò in Messico, noi ricevemmo solo una cartolina e pensammo che lei non sarebbe più tornata. Da quando l'ha fatto ha l'aria di una mezza morta ed ha iniziato a vestirsi come un ubriacona, come se niente la interessasse più. Come se fosse davvero diventata pazza. Di notte cammina per il quartiere spaventando a morte i vicini, come se fosse una vampira o cose del genere. Adesso tutti i ragazzi di qui dicono che lei è una strega ed anch'io non credo che siano troppo lontani dalla verità. Ma, comunque, ucciderò chiunque cerchi di infangare il nome della mia famiglia e in special modo quello di mia sorella. Perchè, sai, un pò mi dispiace per lei. Non so..."

MAGGIE

"Per la povera Maggie la vita all'età di undici anni doveva essere veramente odiosa. Gli uomini le facevano paura da morire, soprattutto quei vecchi che avrebbero voluto soltanto entrare nei suoi pantaloni. Le cose non andavano nel verso giusto nemmeno con la sua famiglia. Sua madre, infatti, quando andò via dalla città con i suoi bambini, lasciò Maggie da sua zia Vicky, così che lei potesse lavorare al garage di Sal, anche se la qual cosa le avrebbe preso molto del suo tempo. Dopo la scuola avrebbe dovuto, infatti, lavorare al gara-

ge e poi, ancora, lavorare in casa. Il lavoro di meccanico non è che le sembrasse così cattivo (un giorno avrebbe potuto diventare addirittura un meccanico prosolare come Rand Race!), anzi, riparare le macchine era una cosa per lei eccitante, ma conseguentemente a ciò aveva sempre meno tempo libero, e stava perdendo molti amici..." (da "Young locas", Love and Rockets n.13)

Margarita Luisa Chascarrillo, per gli amici "Maggie", è il personaggio centrale dell'universo di Jaime Hernandez. Piccola e rotondetta questa timida ragazzina di estrazione popolare, cresciuta in maniera tradizionale con i vecchi modi della cultura messicana, si è presto saputa ritagliare uno spazio di assoluta protagonista nel serial "Mechanics" e poi ha finito per dividerne il ruolo con Hopey, sua amica del cuore, nel serial di "Locas tambien". Cosa ha, dunque, questo personaggio di tanto speciale, per risultare di gran lunga il preferito dal suo autore ed uno dei più amati dal pubblico e dalla critica? Innanzitutto la sua umanità. Maggie è un personaggio femminile in cui molte ragazze possono riconoscersi: carina, sì, ma non certo mozzafiato come Penny Century, abbastanza vivace ma lontana anni luce dall'avere la carica esplosiva ed il carisma di Hopey, ingenua e sognatrice, questo sì, in misura abbondante. E' la ragazzina che sogna il grande amore, che spesso viene presa in giro per la sua innocenza, che si imbarazza e si infuria per ogni cosa la riguardi, che vede molti dei suoi sogni frantumarsi dinanzi alla realtà, come quando decide di lasciare il team di meccanici presso cui lavora per dimenticare per sempre Rand Race (il fusto meccanico prosolare che per le sue riparazioni famose è diventato un vero divo) di cui è perdutamente innamorata, per andare a vendere hot dogs... o come quando vede il suo amico/amore d'infanzia, Speedy Ortiz (il fratello di Izzy) prima "spassarsela" con sua sorella Esther e con Blanca Rizo di Dairytown e poi spergiurarle il suo amore di sempre poco prima di suicidarsi in seguito ad una complessa vicenda di violenza e di gelosia che lo ha visto contemporaneamente nel ruolo di carnefice e poi di vittima...

Una Maggie che, forse perchè ferita più volte dal comportamento maschile nei suoi riguardi, ha accettato di buon grado l'ambigua relazione con Hopey, della quale è migliore amica e nello stesso tempo amante... E che tende, per chissà quali complessi di inferiorità ad ingigantire gran parte delle persone che le stanno intorno, fino quasi a mitizzarle. A partire da Rena Tiranon, la super-donna a cui è legata da un affetto quasi filiale, continuando con il già citato Rand Race e per finire con l'amica Penny Century, una deliziosa bambolona supersexy (che tanto ricorda in certi momenti la "Daisy Mae" di Al Capp), della quale invidia la potenza e la naturalezza.

Con la sua proverbiale insicurezza Maggie è decisamente il personaggio più amabile della strip, una anti-eroina capace di vivere, suo malgrado avventure emozionanti a Zhato, Rio Frio, fra cannibali robots da riparare, animali preistorici e, soprattutto, uomini da cui stare alla larga. Le bastano pochi cents, una birra gelata e un disco dei "Black Flag" suonato a tutto volume, per sentirsi felice... Salvo se le capita di vedere nella vetrina di "Spara" un magnifico paio di anfibi da 50 dollari!!!

HOPEY

"Quando andavo ai concerti punk di Los Angeles vedevo queste ragazzine molto carine, dai corti capelli neri e dalle vocine di topo che si aggiravano con sguardo cattivo... Le vedevo da lontano e sentivo ciò che dicevano, ma non sono mai riuscito a conoscerle, non ho mai saputo cosa ci fosse realmente nelle

A lato una curiosa rappresentazione di Maggie e Hopey, le ragazzine terribili del serial "Vida Loca". Rappresentano un esempio di caratterizzazione femminile fra i più alti nella storia del comics. Qui sopra un'immagine di Hopey.

loro teste, così l'ho inventato. Erano, però solitamente delle puttane, delle piccole morellacce, ma erano così arroganti, così piene di vita, non davano mai niente per niente, erano positive e... io le ammiravo! Hopey è nata così. All'inizio doveva essere un personaggio carino, positivo, perfettino, che ogni ragazzo avrebbe amato. Doveva essere adorabile. Ma, poi, pensai che sarebbe stato molto meglio farla diventare una puttana. Sarebbe stata un personaggio più interessante e, soprattutto, più realistico."

Esperanza Leticia Glass, "Hopey", "Hopita", "Hopeless" è l'alter-ego di Maggie. Tanto questa è timida e innocente (per quanto possa comunque esserlo una persona del "Barrio Hoppers 13" - qui "santarelline" nel vero senso della parola non ne esistono), tanto Hopey è sfrontata e decisa. "Lei è spontanea, è realmente così come appare, non puoi immaginarti i suoi pensieri perchè semplicemente non esistono, lei agisce. Non è come Maggie, che spesso è portata a pensare. Io stesso ho cercato di entrare nella sua mente, ma ho fallito." Ritenuta da tutti gli amici e non la più "matta" della compagnia, per via del caratterino che si ritrova (la ragazzina è parecchio irritabile e sembra non aver paura di niente e di nessuno) e per il suo linguaggio sgrassato e sgrammaticato (con la scuola pare abbia avuto, infatti, un pessimo rapporto) ha un'indiscutibile personalità ed un forse eccessivo carisma. Ancora più bassa di Maggie, il "chiodo" perennemente calato addosso ad una mimigonna scozzese, i capelli che quando non sono neri sono tinti di vari colori o addirittura rapati, Hopey è quel che si dice un "castigo di Dio". Decisamente anti-autoritaria e ribelle non ci pensa su due volte a piantar grane e a combinare pasticci. L'abbiamo vista, ad esempio, sfasciare la presidenza dopo essere stata espulsa da scuola, e spesso la vediamo "diventirti" ai danni dei poliziotti o dello "spiritoso" di turno. Pur provenendo dalla classe media Hopey è uno spirito libero, una temeraria che, avendo sempre vissuto lontano dai genitori, non sopporta alcuna istituzione e non c'è niente che la possa tanto abbattere quanto la famiglia o l'amore. Il suo unico hobby, oltre a quello di scrivere sui muri il proprio nome o frasi quantomeno irriverenti, è la musica: suona infatti il basso in un complesso punk, "La Llorona", un gruppo di cui fanno anche parte Zero alla batteria, Monica Zandinski al canto e Terry Downe alla chitarra, e - inutile dirlo - questa attività è la fonte di numerosi litigi interni che vedono spesso come protagoniste l'alta e bruna Terry e la stessa Hopey.

TERRY, IZZY, DAFFY... AND PENNY, TOO!

A parte i diverbi musicali, **Terry** (vero nome **Theresa Leanne Downe**), è inoltre, il cosiddetto terzo incomodo tra Hopey e Maggie, dato che in fondo Terry ama Hopey e, conseguentemente odia Maggie, essendo tremendamente gelosa dell'affetto che Hopey nutre nei suoi confronti. Scappata giovanissima da casa, in seguito a forti contrasti col patrigno, Terry entrò in contatto con l'ambiente malfamato del "Barrio Hoppers 13" praticamente un ghetto popolato da giovani sbandati. Terry viene "affidata" ad un grasso e viscido boss Del Chimney (che poi appureremo sarà colui che ha praticamente "svezzato" anche Maggie) il quale non perde tempo ad approfittarsi di lei. Diventata in breve tempo una reietta, quel che si dice un "rifiuto della società", a scuola dove viene presa di mira dai professori ed alunni, avviene la sua conoscenza con Hopey, che all'epoca non era altro che una piccola ragazzina timorosa, con i capelli lunghi perfettamente curati. E' proprio Terry a cambiare la vita della piccola Esperanza che col passare di poco tempo verrà assumendo l'aspetto che ora ci è noto, arrivando, poi, addirittura al punto di soggiogare la stessa Terry che tanto era riuscita ad impressionarla precedentemente. A questo punto entra in scena Maggie, per la quale Hopey dimentica la vecchia amica che inizierà a

prendere svariate strade: prima commessa in una profumeria, poi da "Sparx", un negozio di articoli alla moda, presso la cui vetrine Maggie è solita avere immancabili svenimenti...

Anche **Isabel Ortiz Ruebens** ha avuto un passato non immune da insuccessi, primo fra tutti quello di andare in prigione a soli diciotto anni, seguito dal divorzio con Jack Ruebens, fino all'esperienza passata in Messico caratterizzata dalle visioni provocate dal "peyote" il forte fungo allucinogeno...Dopo il suo ritorno negli USA è solita vivere in un tenebroso appartamento in simonia con il suo "personaggio", con "tutti quei quadri malati alle pareti e quelle maledette mosche sul soffitto", per dirla come Maggie; i capelli lunghi perennemente spettinati o annodati in trecciine alla maniera dei rasta, le pupille perennemente dilatate dal fumo, una lunga tonaca nera che la ricopre quasi interamente...Se Izzy è sicuramente il personaggio più drammatico della serie, ricco e affascinante pur nelle sue ossessioni "voodoo", **Daphne Matsumoto**, "Daffy", è stato finora quello più anonimo e, se vogliamo, insignificante. Di questa graziosa giapponesina si sa ancora troppo poco. Finora Jaime ha lasciato trasparire soltanto che proviene da una famiglia abbastanza ricca che le permette non pochi divertimenti (ed è per questo che Maggie la invidia tanto) , e che sembra essere legata sentimentalmente a Joey, il fratello di Hopey, anche lui relegato finora al ruolo di comparsa.

Il finiamo la carrellata con **Penny Century**, ovvero il "massimo" che un uomo possa pretendere dalla vita!! Penny Century (il soprannome glielo ha affibbiato Hopey) si chiama in realtà **Beatriz Garcia**; anche lei è di origine messicana così come Izzy e Maggie, ed al naturale è una "simpatica brunetta". Ma quando si tinge i capelli di biondo platino e diventa Penny Century, allora non c'è uomo che non perda la testa per lei! Al riguardo ne sa qualcosa il multimiliardario H.R. Costigan, un burbero ma simpatico uomo di mezza età, per giunta possessore di un magnifico paio di corna (vere). Penny, che altro non è che una svampita bambolona, ha giocato a lungo con lui come il gatto col topo. Ma alla fine ha acconsentito di sposarlo e di andare a vivere con lui nel suo fantastico manor di ben 100 stanze. Per Penny il divertimento è la ragione di vita e lei, infatti, vorrebbe organizzare feste, vivere avventure entusiasmanti ogni giorno.

Il fin qui il fresco maritino riesce anche ad assecondarla, quello che proprio non può fare è "inventarle" dei super-poteri! Sì, proprio così, la nostra biondona, questa ragazzona alta due metri, vorrebbe diventare a tutti i costi una super-eroina, e questo desiderio, finora irrisolto, l'ha ossessionata a tal punto da indurre Costigan a far costruire per lei una vera e propria "X- Avenue" dove Penny, se non altro, può fingere di essere la Rocket Girl e di sconfiggere "villains" profumatamente pagati per essere scaraventati da una finestra o per "inciampare" su trappole appositamente create.

Il personaggio di Penny Century, inizialmente splendida parodia della maniacalità e della megalomania dell'americano medio, viene adesso mostrato da Jaime in chiave realistica. "E' come se lei stesse impazzendo con la sua vita fantastica" ammette Jaime ed anche Hopey quando la vede, al manor di Costigan, definisce la sua una "fucking madness", ricordando i tempi, nemmeno tanto lontani, in cui lei era spensierata, felice ed...anche "matta"!

LOCOS

"Avevo molto da dire sulle donne prima che potessi dedicarmi agli uomini. Adesso però mi sto divertendo perchè c'è molto di me stesso che non posso mettere nei miei personaggi femminili." (Jaime). Ciò che colpisce maggiormente delle storie più recenti di "Locas tambien" (Love and Rockets nn.18-30) oltre al già citato maggior "realismo" delle situazioni è senza dubbio l'infoltirsi dei personaggi maschili nella strip. Nei primi quindici numeri circa, della serie, compariva il solo Rand Race, se si eccettuano le sporadiche apparizioni di comprimari quali **Joey, Tony**, e lo stesso **Speedy**. Col "nuovo corso" cambiano invece tantissime cose. Race viene "eliminato" dal suo autore (così come tutta l'ambientazione di "Mechanics" che diverrà solo un pallido ricordo) poichè egli non riesce ad immaginarlo al di

là del suo lavoro di meccanico e, dato che non faceva parte della vita di tutti i giorni, era "meglio lasciarlo in disparte, come una mitica "star" del cinema".
Mentre Hopey e Terry sono in tournée con "La Llorona" e Maggie è tornata a vivere da sua zia, presso la quale ritrova, dopo tanto tempo, sua sorella Esther, nel "Barrio Hoppers 13" si muovono i vari **Speedy, Litos, Ray, Doyle**, tutti forgiati di una credibilità e di uno spessore psicologico del tutto inediti. Da comparse a protagonisti, è il caso di Speedy Ortiz, meglio conosciuto come El Loco, questo "home-boy" messicano, apparso fin dalle primissime storie perennemente sbronzo in compagnia dei suoi amici. Maggie che è praticamente cresciuta insieme a lui gli è sempre rimasta affezionata; *indimenticabile* a tal proposito la scenetta finale "Locas tambien" (Love and Rockets n.1/Comic Art n.45) che vedeva Maggie e Speedy scambiarsi sguardi ammiccanti: "Ehi, Margareth, quand'è che ti farai crescere i capelli? Così ci potremmo sposare. Ah sì, potremmo... potremmo sposarci! O no?", e Maggie verso Hopey quasi arrossendo: "Speedy è diventato veramente carino! Forse dopotutto potrei anche sposarlo..." e l'amica di contro: "Sì! Avrete una dozzina di figli e lui ti picchierà tutti i giorni!". Ma il destino, comunque, aveva programmato le cose in maniera diversa.
Speedy è il bulletto del quartiere e pensa di poter disporre di Maggie a suo piacimento, ma la ragazza delusa dal suo comportamento opportunista, gli fa credere il contrario, pur amandolo ancora, nel suo intimo, come era già successo per Rand Race.
Di conseguenza Speedy accetta di buon grado di flirtare con la giovanissima Esther, non sapendo che la ragazza si era già promessa ad un grosso boss di Dairytown, Royo. Venuto in seguito a sapere come stanno le cose e credendo di essere stato preso in giro dalla ragazza schiumante di rabbia si sfoga con Blanca Rizo, una donna potente di Dairytown, innamorata di lui salvo poi ritornare ancora da Esther quando lei lo informa di essersi lasciata con Royo. In breve tempo la notizia che l'ex "ragazzo" di Maggie andava appresso ad un'altra Chascarillo, fa il giro del contado, provocando effetti indesiderati. Speedy è costretto a nascondersi perchè sono in molti ora a volerlo morto: oltre

Nelle pagine precedenti due ritratti di Penny e Terry. Qui sopra una Maggie pressochè sognante e a lato Hopey con un look decisamente più Hippie.

a Royo lo stanno cercando le due donne boss della città, Licha Rodriguez (la cugina di Maggie ed Esther che in passato aveva capitanato un gruppo di vigilantesse, le Vedove) e Blanca Rizo, ciascuna per vendicarsi dell'affronto subito. Lo scontro tra le due opposte fazioni è cruento: Blanca Rizo viene portata d'urgenza all'ospedale dove muore poco dopo, mentre Litos per prendere le sembianze dell'amico Speedy (di cui tutti avevano perso le tracce) verrà sparato in un occhio dagli emissari di Royo. L'atmosfera è delle più tese. Maggie, Ray, tutti gli amici cercano Speedy per porre fine a quest'assurda e drammatica vicenda. Fuori dall'ospedale dove è ricoverato Litos (si salverà ma perderà l'occhio) Speedy chiama Maggie per sfogarsi con lei a proposito della situazione.

Ma le parole di Speedy sono ancora una volta vuote, contraddittorie, opportuniste. E' il bisogno di trovare un posto dove nascondersi che lo fa ritornare dall'amica, che in fondo al suo animo, ingenuamente, sperava in ben altre cose.

Speedy non sapendo a cosa appigliarsi rinnega a Maggie il suo amore per Esther o per Blanca e la ragazza, sentendosi ancora una volta sfruttata, se ne scappa piangendo...

"Dannato Speedy! Tutti voi uomini non siete stanchi di prendermi in giro? Non ti voglio più Speedy. Non voglio nemmeno più Rand Race. Non ne posso più. Tutto questo mi ferisce troppo...".

Ed è poco dopo che la polizia troverà il corpo inerme di Speedy Ortiz nella sua macchina, parcheggiata nei pressi dell'ospedale.

In seguito alla morte di Speedy le attenzioni di Jaime saranno rivolte in special modo verso Doyle e Ray; attorno a quest'ultimo si svilupperà infatti il nuovo capitolo della vita di Maggie, la quale prima accetterà semplicemente la sua compagnia e poi deciderà di vivere insieme a lui, trovando finalmente un pò d'affetto e di serenità dopo le tante delusioni patite. Tutto questo mentre Hopey era ancora fuori dalla città.

NINETY-THREE MILLION MILES FROM THE SUN...AND CONTINUING

"No Clash, Sex Pistols or the Ramones in 1987" (che è poi l'equivalente di "No Elvis, Beatles or Rolling Stones in 1977") è scritto sul muro. Accanto un volantino reclamizzante un "week-end surf party" con "Fourty Thieves", "Bereguts" e "La Llorona". La storia è "Jerusalem cricketz" del 1987.

Il gruppo è in tour; dopo alcune date, il terremoto.

Terry pianta tutto, stanca di suonare con quegli "incompetenti", poi anche il batterista Zero e la cantante Monica decidono di ripartirsene. Rimasta sola in un paese straniero Hopey impazzisce dalla rabbia ed immola tutti gli strumenti in un gigantesco falò ("Morite, demoni dell'inferno!"). L'unica persona che la accompagna in questa avventura "on the road" è il batterista dei "40 thieves", *Tex*, rimasto appiedato anch'egli. "In questa storia - dice Jaime - Hopey sta vivendo dei momenti terribili perchè lei un tempo aveva delle persone che, ad ogni modo, l'aiutavano, se non i genitori gli amici. Lei credeva di essere molto forte ma adesso si rende conto di come ci si trova da soli. E alla fine di questo viaggio attraverso la nazione lei è maturata molto rispetto al passato...".

Dopo circa due anni Maggie e Hopey si ritrovano ancora insieme in Love and Rockets n.30 (che al momento in cui scrivo è l'ultimo uscito) anche se non è più la stessa cosa. Non poteva esserlo, dato che troppe cose erano accadute per non lasciare nella vita delle due ragazze un'impronta indelebile.

Penny Century, ora Mrs. Costigan, avendo incontrato casualmente Maggie non perde tempo ad invitarla nel suo fantasmagorico palazzo, ora che, tra l'altro, aveva partorito il suo primo bambino. Maggie e Ray accettano non senza, però, i dovuti ripensamenti ("Penny è ok - fa Maggie a Ray - solo deve accettare il fatto che le persone col tempo cambiano. Lei vive perennemente in quel sogno...che un giorno io e Hopey ci saremmo sposate ed avremmo vissuto felicemente...") ma la "vacanza" in questione non si rivela delle più esaltanti... Questa Penny che si contorna di giganteschi orsetti di peluche e dei più svariati giocattoli, quanto è diversa dalla procace biondona che un tempo scorrazzava tra le foreste della Zymbodia alla ricerca dell'avventura! E non è tutto! Peny alla fine rivelerà a Maggie di essersi vista più volte negli ultimi tempi con Hopey, dalla quale lei ha addirittura ereditato il bambino! Maggie, che con Ray stava per ripartirsene, decide di parlare prima con la sua vecchia amica, che trova, insieme a Tex, stranamente in prigione.

L'impatto fra le due è scioccante; entrambe con i capelli più lunghi di un tempo ("Aah, you're a hippie!", esclamano in coro), entrambe con un qualcosa che ormai le divide e che non potrà

più rendere la loro vita, la stessa di un tempo.
Hopey racconta a Maggie la sua triste avventura "on the road" che l'ha portata fino alla prostituzione per riuscire a mantenersi. In seguito, accortasi di essere in gravidanza troppo tardi per potere abortire e ritrovato fortunosamente Tex (i due si erano precedentemente lasciati) proprio mentre era in procinto di suicidarsi, la ragazza decide di andare dalla amica Penny, la quale si era da poco sposata con Costigan.
Questi avrebbe tanto voluto dare alla sua fresca mogliettina un figlio, se solo avesse potuto farlo, e da qui l'idea di Hopey di lasciare il "suo " figlio all'amica. In seguito Hopey e Tex andarono a vivere con delle persone appartenenti alla mafia e questo spiega il perchè Maggie li aveva ritrovati in galera.
Con gran dispiacere di Penny, la quale avrebbe visto volentieri la coppia riunirsi definitivamente (a discapito di Ray ed anche del povero Tex) Maggie ed Hopey si ritrovano per lasciarsi ancora, ognuna col proprio partner, non senza rimpianti e col proposito di ritrovarsi un giorno insieme in California.
Gli anni passano, le persone cambiano; coloro che non avrebbero mai creduto possibile che Maggie ed Hopey, le inseparabili amiche, potessero prendere strade così diverse è stato servito. Non senza soffrire...

SOPA DE GRAN PENA

Piccola cittadina con vista sul mare, situata in prossimità del confine fra gli USA ed il Messico, e pressochè isolata dal mondo esterno, col quale è collegata solamente tramite un autobus (sempre che l'autista, fin troppo pigro, non finga di dimenticarsi la fermata!), **Palomar** sembra dormire di un sonno millenario, proprio come quegli antichi ruderi di una civiltà ormai remota, che sono posti intorno ad essa, quasi volessero proteggere il suo sonno da intrusi indesiderati. Palomar è inoltre lo scenario dove si svolgono le tragicomiche storie di **Gilbert Hernandez**, conosciute sotto il nome di **Heartbreak Soup**.
"Heartbreak Soup era con me da quando ero ragazzo, da quando iniziai a vedere alla TV ogni film prodotto prima del 1950.
Mi piacevano perchè ci trovavo un sentimento romantico, e li apprezzavo tutti indistintamente, dato che non mi ero ancora fatto un buon gusto. Poi passai progressivamente ai film degli anni '50, films europei come "Ieri, oggi e domani", interpretati da Sophia Loren, oppure "Orfeo nero". Fu allora che pensai: "Una serie a fumetti così sarebbe grande!". Iniziai a vedere i films di Fellini, Bunuel, De Sica. Non li capivo necessariamente, ma il loro mondo (particolarmente quello di Fellini) mi piaceva molto. Perchè era come una specie di zoo con intorno tutte quelle donne sexy. Mi dicevo: "Questa gente è completamente pazza, ma che vita!". Ricordo quando vidi per la prima volta "La dolce vita" Era doppiato e non capii lo stesso una parola, ma era folle e sexy. C'era qualcosa che mi affascinava in quelle persone, un qualcosa che mi ricordava il mio passato, che mi riportava indietro alla mia infanzia".
Fu allora che Gilbert si interessò maggiormente delle sue radici latine e pensò che sarebbe stato bello utilizzare per un fumetto le vecchie storie che un tempo

> Heart break soup era con me da ragazzo, quando iniziai a vedere alla tv ogni film prodotto prima del 1950.
>
> (Gilbert)

aveva sentito raccontare dai suoi nonni quando questi vivevano ancora in Messico. Pensando che, però, un "bianco" difficilmente avrebbe potuto capirle decise di trasportare il tutto in un'ambientazione futuribile, in "Bern"; ma poi, quando si accorse che la sua storia non aveva avuto un buon responso, mise da parte i timori iniziali e si buttò decisamente in "Heartbreak Soup".
Nel villaggio di Palomar la vita è pressochè basata sulla semplice sopravvivenza poichè l'unico svago è - in definitiva - rappresentato da un cinema che costituisce a tutti gli effetti l'unica testimonianza della modernità in uno scenario costituito prevalentemente da agglomerati di capanne e misere baracche contadine. "Palomar è un piccolo ma buon posto in cui la vita, anche se monotona, scorre pacificamente. La gente è infatti abbastanza calma, tanto che lo sceriffo, **Chelo**, durante tutta la sua carriera non avrà sparato più di sei colpi di pistola" ammette Gilbert. Chelo, che oltretutto è anche l'ultima discendente degli originari fondatori della città, rappresenta anche nel fisico (i tratti somatici marcati, il corpo robusto) la donna di campagna che si è indurita nel combattere la avversità della vita, anche a scapito della propria femminilità. La sua infanzia fu oltremodo difficile, caratterizzata da un padre che la picchiava di

sovente e tanto pesantemente da impedirle nel futuro di poter generare figli. La madre, dopo essere stata lasciata dal marito, si risposò e cominciò a lavorare come levatrice. Aiutandola Chelo cominciò a scoprire le gioie e i dolori del parto e questi ultimi la impressionarono a tal punto da non farle nutrire rimpianti per la sua impossibilità. Prima di diventare sceriffo ha fatto l'umiliante lavoro di "lavatrice" degli uomini del villaggio, la qual cosa le ha permesso di conoscere indirettamente gran parte della gente di Palomar e le loro relative storie. Tanto che oggi lei, oltre ad essere la più saggia del contado, è l'unica che ipoteticamente vi potrebbe narrare le storie di "Heartbreak Soup".

THE WORLD OF PALOMAR

La varietà dei personaggi che riempiono la strip di Gilbert Hernandez è vastissima. A differenza di "Locas tambien" che vede le sue avventure spesso centralizzarsi su Maggie e Hopey "Heartbreak Soup" non ha un vero, in-

discorso protagonista. Potrebbe esserlo Heraclio, o Lubo, o la stessa Chelo, ma in fondo è proprio Palomar, il nostro piccolo villaggio, a costituire l'unica vera costante, il perno attorno al quale tutti i personaggi di cui vi parleremo fanno costante riferimento.

Iniziamo da Tip'in Tip'in, l'unica persona oltre Chelo ad aver "vissuto", in fondo, un pò tutte le situazioni del paese; Tip'in Tip'in, un uomo ormai maturo, famoso in tutta Palomar per la sua passata e turbolenta relazione con Zomba, una super donna che affianca ad un'indiscussa femminilità una incredibile forza fisica di cui fa spesso e volentieri uso.

Tip'in Tip'in *ne* ha qualcosa, dato che Zomba, prima di lasciarlo, lo ha pesantemente malmenato, ma la gente di Palomar, ignorando questo triste episodio della sua vita, continua a considerarlo come la persona ideale a cui affidare i propri segreti, soprattutto quelli sentimentali.

E continuiamo con Vicente, un povero ragazzo nato con metà del suo corpo sfigurato e costretto a sopportare per tutta la sua vita questo grave handicap. Fortunatamente la gente del villaggio lo accetta per quello che è e non per il suo aspetto deturpato, la qual cosa gli permette di trascorrere un'infanzia spensierata in compagnia di amici quali Jesus, Israel, Heraclio, Toco e Sach, con cui Vicente vivrà un periodo contrassegnato da innumerevoli esperienze ed avventure che poi verranno da lui tristemente compiante. Deciso, infatti, ad abbandonare il mediocre tenore di vita di Palomar, per le comodità ed il progresso della grande città industriale, Vicente sarà costretto a vivere una vita da emarginato, causa il suo aspetto, ma per questo non desisterà sulla sua decisione, nonostante ritorni spesso a Palomar fra gli amici di sempre.

Anche Jesus rimpiange i giorni spensierati della sua fanciullezza non riuscendo ad accettare la triste realtà che lo circonda e quindi preferendo vivere in un suo mondo di sogni da cui non riuscirà più ad uscire.

Jesus, un ragazzo scontroso, solitario, aggressivo non solo con chi lo attacca, ma anche con chi lo aiuta.

Il poi Israel, un'altra psicologia fragile nascosta questa volta, sotto la parvenza di un fisico bello ed atletico.

Israel, il cui destino fu segnato il giorno in cui - in tenera età - fu privato della sorella Aurora, scomparsa misteriosamente durante un'eclissi di sole. E lui ricordò sempre quel momento, la sua continua ricerca di una compagnia per la notte riflette il suo bisogno di ovviare ad una solitudine sempre più opprimente. Lo stesso vale per Pipo, una ragazza cresciuta senza l'appoggio di un padre (deceduto in galera), anch'essa bella, attraente ed apparentemente appagata, ma in realtà vittima di una vita squallida e vuota. Volto da fotomodella, temperamento frivolo, Pipo ha un'infanzia costellata di traumi. A tredici anni, infatti, verrà sverginata da Soledad, in una relazione violenta che segnerà profondamente la vita di entrambi; in seguito accetterà prima di buon grado un'"avventura" con Manuel che le darà un figlio, di cui non si curerà molto, e poi finirà con lo sposare Gato che le permetterà di vivere un'esistenza finalmente più agiata, lontano da Palomar. Ma anche questo matrimonio sarà di breve durata, causa l'indole violenta di Gato, incorante di picchiarla anche in pubblico, il che porterà i due al divorzio. Rimasta sola Pipo ritorna a Palomar intenzionata a goderci il massimo che quella vita le possa offrire, sempre tesa verso la superficialità ed un'apparente quanto momentanea soddisfazione dei sensi. Accanto a lei, unicamente, la sorellastra Carmen, che incarna perfettamente la figura dell'amica con cui confidarsi e della rivale in amore (Pipo le invidia, infatti, l'essersi riuscita a creare una famiglia stabile accanto al buon Heraclio, opportunità che a lei invece è sempre mancata).

Attorno a Pipo si inseriscono le tragiche figure di Manuel e Soledad, amici come fratelli e persino amanti, oltre che rivali della stessa donna. Manuel è il prototipo del latin-lover, Soledad è invece l'intellettuale del villaggio, chiuso e solitario al contrario dell'amico, frivolo e spensierato, Soledad soffrirà sempre nel vedere Manuel passare da una donna all'altra. Arriverà addirittura ad ucciderlo a colpi di rivoltella, quando scoprirà della sua fugace relazione con Pipo, in un tragico gesto di follia che stupirà l'intera cittadinanza di Palomar, dato che i due erano amici fin dalla tenera infanzia. Il destino li accomunò nella vita come nella morte: Soledad, infatti, si sparerà subito dopo aver compiuto il suo tragico gesto non riuscendo a sopportare la perdita dell'amico di sempre.

THE HAPPY FAMILY

Chi forse sentirà più di ogni altro il dolore per la morte di Manuel sarà Heraclio. Questi aveva rappresentato per lui durante la giovinezza, una sorta di ideale a cui aspirare, poichè Manuel era un ragazzo attraente che con le ragazze aveva un gran successo, mentre Heraclio per sua stessa ammissione all'epoca era soltanto un "consumato" masturbatore.

In "Per amore di Carmen" (una delle pochissime storie di "Heartbreak Soup" che la Comic Art ha presentato) egli stesso narra col suo linguaggio scarno e semplice i punti salienti della sua vita. Dall'arrivo con la famiglia a Palomar, fino al suo matrimonio con Carmen. L'approccio con la piccola cittadina costiera fu abbastanza traumatico per il giovane (a proposito Heraclio, ossia Ercole, non è altro che un buffo soprannome affibbiatogli da Manuel, e che ha finito per soppiantare definitivamente quello vero!), il quale "piansè per due settimane di seguito, talmente era nervoso, impaurito e frustrato". Timidissimo, passò un bel pò di tempo in solitudine prima di far la conoscenza degli altri ragazzi di Palomar, da Vicente a Israel al sopracitato Manuel. Questi era solito preparare l'amico al "mondo delle donne e del romanticismo" ma Heraclio era troppo giovane ed inesperto per capirci qualcosa. La prima vera esperienza

traumatica a dire il vero, l'ebbe con Luba l'indiana, la cui potenza fisica e psicologica finirono quasi con lo stroncare del tutto il ragazzo. Ma la donna destinata a dividere la propria vita con Heraclio doveva essere Carmen Jimenez. "Lei aveva circa undici anni, ma ne dimostrava otto. Sono sicuro che all'epoca neanche si rendeva conto della mia esistenza. Da sola oppure completamente insieme a suo fratello Augustin e a sua sorella Lucia, Carmen sembrava il prezzemolo, era sempre dappertutto, a volte per far del bene a volte no. Pipo, sua sorella maggiore, era sempre lì, a rimediare, quando Carmen ne combinava "una delle sue"."
Le loro strade continuarono parallele fino a quando, molti anni più tardi, i due si rividero in occasione del matrimonio di Jesus con Laura Gomez. "Carmen era lì. Mi offrì una lumaca fritta, ma a prima vista non la riconobbi; quando me ne accorsi fu come se mi avessero infilato un cubetto di ghiaccio nella camicia (...) Da allora a volte ci incontravamo per la strada e scambiavamo due parole. Diventava sempre più carina, anzi diciamo pure dannatamente bella. Fu quando mi cadde la vestiquattrore e ci chinammo entrambi per raccoglierla che tutto mi fu chiaro. Il mio corpo si riempì di quell'energia che pensavo fosse riservata solo ai body-builders o ai probi catechisti! Carmen sentì una scossa simile, perché mi guardò come fanno i gatti quando vengono sorpresi, e corse via".
La situazione era ormai matura ed Heraclio e Carmen convolarono a giuste nozze, costituendo tutt'ora quella che in tutta Palomar viene definita una famiglia felice.

LUBA, L'INDIANA

Di "Heartbreak Soup", il personaggio più antico è probabilmente Luba, che ritroviamo leggermente modificata rispetto all'omonimo personaggio di "Rem". All'epoca, per ammissione dello stesso Gilberi, si trattava di una donna guerriera, che rifaceva un pò il verso, anzi enfatizzava fin dove era possibile, la tipologia standard della donna guerriera che tante pagine ha riempito nella fantasy letteraria e non. Questa supermaggiorata imponente nell'aspetto quanto sul piano psicologico man mano è stata arricchita, dal suo autore, per "Heartbreak Soup" di un rilevante spessore psicologico.

Giunta a Palomar su di una roulotte con una famiglia ed un parente a carico nonchè con un martello perennemente in pugno,Luba l'indiana (vicino Palomar vi è infatti una piccola roulotte popolata da indios) si è subito resa nota per i suoi "facili costumi". Alta, mora statuaria, modellata secondo le fattezze dell'italianissima Sophia Loren è la donna alla quale tutti aspirano più o meno velatamente per l'alta carica sessuale, ma dalla quale nello stesso tempo tutti rifuggono per via della pessima reputazione che la contraddistingue. Sotto il suo carattere apparentemente forte ed il suo spirito libero si cela una infanzia drammatica caratterizzata dalla perdita della madre in tenera età e poi anche del padre.
La mancanza dell'affetto da parte dei genitori ha sicuramente pesato sulla sua psicologia che l'ha costretta ad indurirsi ed a richiudersi per meglio sopportare i crudeli e raccapriccianti spettacoli che la vita le ha proposto sin dalla sua infanzia. Secondo le dicerie che girano a Palomar, Luba sarebbe andata a letto con tutti gli uomini del villaggio e forse è anche vero. Ma ciò che nessuno sa o non capisce è che solo attraverso il contatto fisico che Luba crede di poter dare o ricevere quell'affetto di cui ha tanto bisogno. Nonostante ciò la sua figura è rimasta impressa nella mente di molti, soprattutto in Jesus, per il quale lei è un sogno ricorrente ed addirittura ossessivo.

CONCLUSIONI

Nel mondo di Palomar, e più in generale, quello di "Heartbreak Soup" confluiscono svariati elementi propri sia della tradizione messicana quanto di quella statunitense, anche se, come abbiamo già visto, non sono nemmeno esenti alcuni aspetti del cinema europeo , Fellini in testa. La vastità delle influenze e delle citazioni in "Heartbreak Soup" è tale che per il lettore alcune di queste sembrerebbero non aver nulla in comune con l'opera di Gilbert Hernandez. Eppure, accanto ai films di Bunuel, De Sica, accanto a Fellini, ad attori quali Mastroianni e la stessa Loren, ritroviamo i "Peanuts", tutta la cultura "underground" americana degli anni '60, Elvis, il Rock 'n' Roll, i Clash e poi i films di Charlie Chaplin, i cartoni animati della Warner Bros., per finire con la scultura africana e l'arte moderna. Al contrario di tantissimi fumetti che basano il proprio background solamente sui fumetti stessi, le interconnessioni di "Heartbreak Soup" (e di "Love and Rockets" più in generale) con l'intera realtà artistica sono molteplici e da qui la sensazione di "freschezza" e di "genialità" che traspare agli occhi del lettore smaliziato, la cui lettura dei brani in questione è da considerarsi per così dire un culto che si rinnova ogni tre mesi.
In definitiva:
A) "Love and Rockets" si consiglia a tutti coloro che pur amando i fumetti nella loro totalità li vorrebbero "forti e con sapore".
B) "Love and Rockets" è un occasione per chi creda ancora che il fumetto sia soltanto lettura disimpegnativa di trovare la classica eccezione che confermi la regola.
Scegliete voi la conclusione che più vi aggrada, tanto per me pari sono.

A. Florio

Si ringrazia per la gentile collaborazione Giovanni Cocentino.

Il copyright di tutte le immagini presentate è di Los Bros Hernandez.

CRONOLOGIA

STORIE APPARSE IN ITALIA

Gilbert Hernandez
"Per amore di Carmen" (Comic Art n. 42)
"Il bernoccolo misterioso" (Comic Art n. 46)
"L'albero parlante" (Comic Art speciale estate '88)

Jaime Hernandez
"Le ultime volontà di Toyo" (Comic Art n. 44)
"Penny Century" (Comic Art speciale estate '88)
"Mechas-X" (Comic Art n. 47)
"Mechanics" (Comic Art nn. 48, 49, 50, 54, 57)

STORIE INEDITE

In attesa di leggere in Italia le tante storie inedite di Love and Rockets vi consigliamo di procurarvi la raccolta completa edita dalla Fantagraphics Books dei sitlani omonimi. Ne sono usciti finora sette e sono tutti reperibili al prezzo di 12,95 $.

primi esempi di fumetto satirico italiano, e con Virus Più, fumetto all'avanguardia con i tempi con il quale Bunker si diverte a dardeggiare la nevrosi del mondo moderno (la protagonista è una psicanalista dalla particolarissima concezione della vita) con caustiche gags sull'inquinamento, la crisi energetica, la pubblicità, la pornografia, il consumismo nonchè con feroci lampi di satira politica (di cui Bunker è stato uno degli iniziatori per quanto riguarda il fumetto italiano se si considera che i primi tentativi in questo senso erano stati fatti solo due anni prima su riviste come "Re Nudo", "Ca Balà" e "L'Architaccia" mentre contemporaneamente, e sempre su Eureka apparivano le strisce di "Sordello" di Carlo Santachiara).

Sempre sulle pagine di Eureka, inoltre, Bunker pubblica numerosi "liberi" (per i disegni di Piffarerio, Chics e Verola) che, staccandosi dalla matrice popolare comune alla maggior parte dei fumetti del tempo, propone tematiche colte, sovente spesso (in modo particolare nelle storie disegnate da Giampaolo Chics) da una ricerca grafica tesa a rinnovare e reinventare la scansione stessa della tavola fumettistica nel tentativo di liberarsi dagli stereotipi del passato. In questo senso si inquadrano i numerosi riferimenti letterari che caratterizzano le suddette storie, da Kafka ad Eschilo, da Goethe ad Hoffman, da Shakespeare a Proust, che Bunker riprende più o meno apertamente nel tentativo di nobilitare un genere per troppo tempo relegato nel ruolo di semplice intrattenimento per bambini.

Meno felici (nel caso di Daniel e della seconda serie di Maxmagnus) quando nondel tutto infelici (come nel caso di Cliff e di Xiber) sono le successive esperienze fumettistiche di un Bunker forse distratto da interessi diversi nel periodo che va dal 1975 ai giorni nostri, periodo in cui la vena dello sceneggiatore sembra essersi alquanto inaridita e le cui uniche note positive sono rappresentate da Fouchè, uno splendido affresco storico-politico sulla Francia della Rivoluzione dell'89, reso graficamente dall'inseparabile Piffarerio, e dal Pinocchio realizzato in collaborazione con Giampaolo Chics.

In conclusione ritniamo di poter affermare che sarebbe un bene se i soggettisti odierni facessero propria la lezione di Bunker, evitando di scrivere sceneggiature alla camomilla, magari perfette, ma di una perfezione fredda che quasi mai riesce a coinvolgere emotivamente il lettore (come nel caso di molte storie dei vari Dylan Dog, Martin Mystere e Nick Raider, per citare alcuni personaggi che oggi vanno per la maggiore). Di scrivere altresì storie sulle quali soffrano in prima persona secondo il principio che Luigi Bernardi ha evidenziato analizzando il "linguaggio" bunkeriano: "Le maschere sono anche e soprattutto i personaggi che vivono, crescono, amano e si fermano..." (Da "Il genio bifronte di Luciano Secchi", prefazione al volume "Alan Ford - I primi venti anni" di Paolo Ferriani e Luigi Bernardi). "Forti con sapore" era la richiesta/speranza che dalle pagine dell'ultimo numero dell'indimenticabile Orient Express veniva lanciata dallo stesso Bernardi, condivisa dal duo Frediani - Genovese, in riferimento al futuro dei fumetti italiani, e che pochi sembrano aver recepito...

Noi, intanto, aspettiamo con una certa curiosità il primo numero di Angel Dark, il nuovo personaggio di Max Bunker di prossima uscita ed al quale sta lavorando l'alandordista Marco Nizzoli, presentato come "nero degli anni '90" che ci auguriamo possa rinverdire i fasti di quelli ormai mitici di quel lontano 1964.

Nel frattempo, a nome di Linea Chiara: auguri Max!

M. Marino

MICHAEL WHELAN: WORKS OF WONDER
Prefazione di Isaac Asimov - Introduzione di Donald Munson - Del Rey Book, Ballantine, New York, 1987 - Lire 54.000

Sebbene la prima edizione sia uscita nel settembre 1987 è importante segnalare a chi fosse sfuggito l'eccellente catalogo di illustrazioni di *Michael Whelan* che in questi ultimi anni, dopo la produzione fantastica di *Frazetta e Vallejo*, rappresenta lo stile classico, accademico e moderatamente progressista dell'illustrazione di fantascienza.

Works of Wonder si pone come raccolta di opere successiva a Wonderworks che, pubblicato nel 1979 da *Kelly Freas*, raccoglie le copertine fino a quella data. Tra queste ricordiamo quelle famose per *Fafhrd e Grey Mouser, Elric di Melbonè, the Gate of Irrel*, il ciclo di *Dragonflight* e molte altre conosciute sulle edizioni Nord.

Works of Wonder raccoglie invece la produzione dal 1979 al 1987.

La grande abilità nel disegno, la purezza nel colore, la brillantezza naive, il fantastico realismo delle composizioni pongono *Whelan* tra gli artisti più preparati. La sua opera infatti è punto di riferimento ideale per un consuntivo dell'arte fantascientifica degli anni ottanta.

Whelan non può dirsi un innovatore, ma ha saputo raccogliere la difficile eredità degli artisti di SF coniugandola alla tradizione figurativa dei grandi classici.

Inoltre la sua opera si configura come tappa obbligata dell'immaginario iconografico dei grandi cicli di fantascienza che in Works of Wonder sono riportati con ampiezza. Penso alla ripresa di *Dragonflight di Anne McCaffrey*, alle 11 ma-

THE INTERVIEW

LINEA CHIARA: Nel 1960 Max Bunker esordiva nel campo editoriale in veste di scrittore di gialli per poi passare quasi subito ai fumetti con alcuni personaggi di stampo classico come *Capitan Audax* e *Maschera Nera*... Quale fu la molla che fece sì che si avvicinasse al "magico" mondo dei comics? E come ricorda a distanza di trent'anni quegli esordi?

MAX BUNKER: *Iniziai traducendo "Gordon Flash" nella versione di Dan Barry. Però bisogna premettere che sono sempre stato un accanito lettore di fumetti, in special modo quelli americani. Da traduttore ad autore il passo può sembrare inevitabile. Per me lo fu. Gli esordi, come tutti gli esordi, sono sempre pieni di entusiasmo e di voglia di fare...*

LC: Trent'anni di ininterrotta attività nel campo fumettistico costituiscono un traguardo di tutto rispetto. Quale bilancio ritiene di poter tracciare di questo lunghissimo periodo? Quali i momenti migliori e quali quelli più difficili?...

MB: *Mah, io i bilanci li tiro alla fine. Il giorno in cui deciderò di pensionarmi (o di squagliarmela alle Bermude con Pochita, come mi ha scritto un lettore di* Alan Ford*) tirerò delle somme. Ora ho un sacco di progetti per la testa!*

LC: In base alla sua esperienza, quali consigli si sentirebbe di dare ad un giovane il quale volesse intraprendere la professione di sceneggiatore di fumetti? Esistono delle "regole" per un buon fumetto alle quali lei si è costantemente attenuto?

MB: *A me non ha insegnato nessuno come sceneggiare. Però da attento lettore avevo analizzato quadro per quadro gli altri fumetti, avevo fatto delle mie scalette. Poi, traducendo le strisce americane, mi trovavo sempre con l'ultimo quadro della striscia e il primo di quella seguente che dicevano sempre le stesse cose. Dovevo quindi cambiare testo per non annoiare il lettore. Facendo quindi dei processi analitici mi sono costruito un mio schema. Il mio consiglio per chi vuole sceneggiare è "velocità", "ritmo" e testo il minimo indispensabile.*

LC: A distanza di oltre quindici anni come ricorda il periodo della "separazione" del duo Magnus & Bunker? Rie-

saminando a freddo le motivazioni che nel 1974 portarono a tale situazione (da noi considerata alquanto pregiudizievole delle potenzialità future tanto di Magnus quanto di Bunker) ritiene che non ci fosse alcun modo per evitarla?...

MB: *È chiaro che rimpiango affettuosamente i tempi del duo Magnus & Bunker e non solo dal lato professionale. Eravamo molto amati dai lettori e molto invidiati da una buona parte dei nostri colleghi i quali non riuscivano ad avere la stessa considerazione da parte dei ragazzi. Se consideriamo anche che il divismo nel campo del fumetto nacque con noi... Con i se e con i* ma *non si fa la storia. È andata così.*

LC: Esiste un suo personaggio della cui creazione lei si è successivamente pentito o che avrebbe comunque realizzato in maniera differente? E, al contrario, esiste un personaggio creato da altri che le sarebbe piaciuto scrivere?

MB: *Sì, il personaggio che avrei voluto realizzare in maniera differente (dandogli più corpo) è* Atomik *di cui forse nessuno o quasi si ricorda (appariva in appendice alla prima edizione di* Maschera Nera *ed era realizzato graficamente da Paolo Piffarerio, ndr). Per quanto riguarda il personaggio altrui che mi sarebbe piaciuto realizzare, avrei dato il mio braccio sinistro (non sono mancino) per poter scrivere delle avventure di Dick Fulmine.*

LC: Perché si affidò a disegnatori mediocri come i fratelli De La Vega (*Cliff*) o come l'anonimo di *Xibor* pregiudicando in tal modo le possibilità di successo di tali personaggi? Forse che era lei il primo a non crederci? In questo senso la nostra impressione è che con *Angel Dark* lei abbia deciso di tornare a "darci dentro". È un'impressione esatta?...

MB: *Non ritengo che i primi numeri di* Cliff *fossero disegnati male, se mai è la storia che non è raccontata con quella "vis pugnandi" che è parte essenziale del mio stile.* Angel Dark *lo sento molto e penso di scrivere delle buone storie di questo personaggio...*

LC: Oltre all'esperienza di regista cine-

gnifiche illustrazioni per *John Carter di Marte di Burroughs*, alla suggestiva serie per *H.P. Lovercraft* e soprattutto al ciclo di *Foundation* e al ciclo dei *Robot di Isaac Asimov*.

A questo proposito l'artista americano è tra i migliori iconografi di *Asimov* riuscendo ben ad esprimere le epiche visioni del travagliato futuro nei paesaggi di *Trantor* e dell'Impero Galattico.

Finalmente possiamo conoscere l'aspetto di *Elijah Baley* e quello di *Daneel R. Olivaw*, di *Hari Seldon* e del *Mule*, ma soprattutto riusciamo ad avere una coerente visione di una delle *storie future* più grandiose e complesse mai scritte.

Il Catalogo, rilegato in tela con sovraccoperta, è d'obbligo per coloro che intendono dare un volto alle seducenti visioni della fantascienza.

M. Loffredo

VISION OF SPACE: ARTISTS JOURNEY THROUGH THE COSMOS
di David A. Hardy - Introduzione di Arthur C. Clarke
Paper Tiger, Dragon's World Book, Limpsfield, London, New York, 1989 - Lire 57.700

La Dragon World Book prosegue con molto coraggio e con sempre maggiore successo la compilazione di cataloghi sull'arte fantascientifica.

Questa volta è il turno di un sostanzioso volume, cartonato e con sovraccopertina, dedicato a ciò che negli Stati Uniti viene definito *Space Art*.

Il volume introdotto da Arthur Clarke, noto scienziato e scrittore di fantascienza appartenente all'ala dell'ortodossia tecnico-razionale, è stato reso possibile grazie all'impegno e all'accurata realizzazione di David A. Hardy.

L'illustratore inglese, premiato quale miglior artista euro-

matografico lei ha anche avuto quella di regista di cortometraggi animati con la videocassetta *"Alan Ford e il Gruppo T.N.T. contro Superciuk"*. Avrà un seguito tale esperienza?

MB: *Il cartone animato di Alan Ford avrebbe dovuto essere fatto per "Super Guilp". Poi la trasmissione non si fece più, anche perché superata dai tempi. C'erano circa 10 minuti fatti e i lay out di tutta la storia. Così il sottoscritto e Paolo Piffarerio abbiamo gestito il lavoro. Se avrà un seguito non lo so perché il costo è stato elevatissimo. Poteva avere se ci sarà una sponsorizzazione televisiva.*

LC: Ha dei rimpianti o delle recriminazioni in relazione alla sua attività di autore ed editore? Progetti che non è riuscito a realizzare?...

MB: *In trent'anni di attività si corre alti e bassi, ovviamente. Li ho vissuti tutti senza drammi particolari o euforia eccessive.*

LC: Lei non si è mai, per così dire, "unito indirizzo" nella stimolante "arte" della polemica... In questo senso, cosa ricorda di tutto quanto fu detto a suo tempo intorno al fallimento dell'Editoriale Corno (a questo proposito una nota fanzine italiana scrisse più o meno testualmente: *"molti ritengono Luciano Secchi responsabile del fallimento della Corno così come molti ritengono invece che se fosse rimasto il fallimento sarebbe stato evitato..."*)?

MB: *Io non ho letto quella fanzine, se l'avessi letta l'avrei querelata. Ho letto invece, con molti anni di ritardo, una rivista che diceva più o meno le stesse cose. Qual tirare il sasso e nascondere la mano nel tentativo di screditare la mia figura professionale è vergognoso. Anche qui non ho potuto fare nulla perché decorsi i termini di legge, ma devo aggiungere che sono cose molto maschie se da parte di persone molto maschie. La fine della Corno mi ha insegnato ma si sono visti i risultati quando anche i contabili si sono messi a fare i creativi. Amen!*

LC: Qual'è il suo giudizio sul lavoro svolto dalla fanzine (nei confronti della quale lei è stato spesso severo)? E, più in generale, quale ritiene debba essere la funzione della critica fumettistica (sia essa quella "ufficiale" o quella degli "afficionados")?

MB: *Io non penso affatto male delle fanzine ma odio il turpiloquio e l'ingiuria, nonché le frasi diffamatorie. Ritengo sulle è legittimo ogni parere ma espresso in maniera civile.*

LC: Parlando con gli addetti ai lavori del settore fumettistico (disegnatori e sceneggiatori) ci è spesso capitato di imbatterci in autori che non leggono quasi nulla di quanto prodotto dai loro colleghi (o almeno così affermano)... Lei legge ancora fumetti? Rimane ad interessarla come un tempo (al di là di un mero interesse professionale, ovviamente)?

MB: *Guardo un po' tutto per dovere professionale. Leggo ancora Tex, anche se saltuariamente, nonché Dylan Dog che trovo molto interessante.*

LC: Quale ritiene che sia l'attuale livello della produzione fumettistica nazionale? Quale soggettistica della nuova generazione le piace maggiormente? E quale disegnatore?

MB: *Soggettista degno di nota, e anche di qualcosa di più, è senz'altro Tiziano*

A ME LA LISTA! I CENCIOSI NON PAGHERANNO, E LEI AVRA' LA POSSIBILITA' DI SFRATTARLI, FARE BELLE CASE PULITE, CON DELLE BELLE PATTUMIERE, CON GENTE CHE NON SPORCA! MI RIABILITERO'!
SPERIAMOLO!
DR-96

Solani. Per quanto concerne i disegnatori sono un po' perplesso. Si è elevato lo standard qualitativo ma non se ne trova uno che esploda e brilli di luce propria.
LC: *Lei ha sempre cercato di valorizzare l'espressione fumettistica (con personaggi quali Alan Ford, Virus Prik e Fouché sopra tutti, in veste di autore, e con una rivista come Eureka, in veste di editore)... Ritiene che oggi come oggi si sia fatto (o si stia facendo) abbastanza affinché il mezzo fumettistico assurga definitivamente al rango di nuova forma di letteratura?*
MB: *Si, ritengo che siamo sulla buona strada, ma per avere il doveroso rispetto da parte delle altre forme di espressione e anche dei media ritengo che bisogna avere il senso di professionalità. Le lungaggini, le sterili polemichette, la mancanza di rispetto dell'altrui lavoro da parte degli addetti ai lavori, sono tutte cose che gettano discredito sulla categoria. La mia opinione è che ognuno debba fare il proprio lavoro con coscienza e dedizione e che si debba formare una competenza settoriale.*
LC: *Qual'è l'attuale andamento di Alan Ford? È vero che, nel corso degli anni '80, la testata è stata sul punto di chiudere?...*
MB: *Ho scritto io stesso su* Alan Ford *n° 250 che il momento peggiore di Alan è stato proprio negli anni ottanta. La tiratura continuava a scendere numero dopo numero. Poi la situazione si è stabilizzata ed ora procediamo a gonfie vele!*
LC: *Qual'è la sua opinione sulla recente rinnovata invasione dei comics USA in Italia e su quella annunciata dei manga giapponesi (a tal proposito ci sembra di ricordare che Eureka è stata una delle prime riviste a proporre nel nostro Paese gli autori nipponici...)? Come si muoverà in questo senso la sua Casa Editrice?*
MB: *Fui io, sulle pagine di Eureka, a pubblicare alcuni racconti giapponesi per la prima volta in Italia. Il pubblico allora dimostrò di non apprezzarli molto ma è possibile che il livello attuale ed i gusti si siano modificati. La Max Bunker Press ha in progetto l'ormai supersbombazzato "Super Comics" che è stato programmato in uscita per il 30 settembre 1990. Poi altri progetti nuovi sono solo abbozzati. Meglio per ora curare bene quello che c'è!*
LC: *C'è una domanda che non le abbiamo fatto e che avrebbe voluto le fosse formulata?...*
MB: *Direi che siete stati esaurientissimi. Posso farvi una raccomandazione? Quando metterete delle illustrazioni non dimenticatevi di citare i copyright relativi. Okay?*
LC: *Okay!*

Cronologia essenziale

1962 "Capitan Andan" (dis. di Bruno Italiano)
1962 "Maschera Nera" (dis. di Paolo Piffarerio)
1962 "Atomik" (dis. di Paolo Piffarerio) in appendice a "Maschera Nera"
1962 "Zorak" (dis. ignoto)
1964 "El Gringo" (dis. di Paolo Piffarerio)
1964 "Milord" (dis. di Paolo Piffarerio)
1964 "Kriminal" (dis. di Magnus e Giovanni Romanini)
1964 "Satanik" (dis. di Magnus e Giovanni Romanini)
1965 "Agente SS 018 Dennis Cobb" (dis. di Magnus)
1966 "Gesebel" (dis. di Magnus) nn. 1-6
1968 "Maxmagnus" (dis. di Magnus) pubblicato su "Eureka"
1968 "Virus Prik" (dis. di Chiesi) pubblicato su "Eureka"
1969 "Alan Ford" (dis. di Magnus, Paolo Piffarerio, Giovanni Romanini, Giuliano Piccininno, Raffaele Della Monica, Dario Perucca)
1973 "Fouché" (dis. di Paolo Piffarerio) pubbl. su "Eureka"
1975 "Daniel" (dis. di Frank Verola - scen. di M.G.Perini)
1977 "Cliff" (dis. Vasquez ed Enriquez De La Vega)
1977 "Maxmagnus" 2a serie (dis. Leone Cimpellini)
1978 "Pinocchio" (dis. di Chiesi) pubblicato su "Eureka"
1988 "Xiber" (dis. anonimo) pubblicato su "Eureka" nuova serie
1990 "Angel Dark" (dis. di Marco Nizzoli)

Max Bunker ha inoltre scritto i soggetti di numerose storie "Xiber" pubblicate su "Eureka" nei primi anni '70 e disegnate da Giampaolo Chiesi, Paolo Piffarerio, Frank Verola, Luigi Corteggi, Bruno Faganello e Franco Bignotti. Molte di queste storie sono state raccolte in un volume della serie "Eureka Pocket" dal titolo "Paraprincipi".
Sempre su "Eureka" sono apparse le seguenti storie illustrate da Magnus: "Il piccolo fiammiferaio" (Eureka n° 36), "Lurid Scorpion" (Eureka n° 50), "Il soldatino imbiombato" (Eureka n° 103), "Ego" (Eureka n° 1 nuova serie).

a cura di M. Munno

Il copyright delle immagini presentate è della Max Bunker Press

poo di SF del 1984, lavora da anni nel settore sia come autore di dipinti, copertine e illustrazioni sia come storico e critico d'arte fantascientifica. Campo questo che avrebbe senz'altro bisogno di maggiori approfondimenti, anzi di un serio inizio ai lavori, e che attualmente conta solo sul volontarismo poco professionale degli appassionati e sulle metodologie lacunose dei curatori editoriali che si improvvisano studiosi d'arte.
Pur con tutti i suoi limiti Hardy cerca di colmare queste gravi carenze. In Italia infatti ricordiamo due suoi brevi saggi sugli artisti e copertine di SF apparsi sulla *Grande Enciclopedia della Fantascienza* edita dalla Del Drago nel 1980.
Nella compilazione del catalogo l'artista inglese ha raccolto l'immaginario, ormai istituzionalizzato e ben saldo, della prossima colonizzazione dello spazio.
Il volume infatti presenta quel filone di immagini e illustrazioni dedicato completamente all'esplorazioni spaziali: dai primi insediamenti lunari ai tramonti marziani, dalle stazioni orbitali ai panorami dei pianeti del sistema solare ed oltre.
Il genere nasce come esigenza di visualizzazione progetti di ricerca, situazioni e previsioni scientifiche che permettano di elaborare le strategie dello sviluppo spaziale.
Naturalmente la produttività visionaria è andata ben oltre i bozzetti per la Nasa o i rilacimenti su tela delle distese marziane trasmesse dal Viking.
Il filone della *Space Art* vive una doppia natura, distinguendosi marcatamente da quello di stretta osservanza fantascientifica, nel senso che ne rappresenta una elaborazione legata a schemi realistici di reportages spaziale.
A rigore si tratta piuttosto di

ZAKIMORT la

Ed eccoci alla seconda puntata del nostro "excursus" nel mondo del nero degli anni' 70! Il personaggio di questo numero è Zakimori, eroina e giustiziera in calzamaglia e mascherina (nere ovviamente). E' una parente stretta di Diabolik perchè appartenente alla stessa scuderia editoriale (la C.E.A.,Casa Editrice Astorina di Milano) e con la stessa grafica riprendeva, nell'albo, lo stile del capostipite compreso il ritratto del personaggio nell'ultima di copertina. La sua apparizione fu dovuta alla forte richiesta del genere nero che, in quel periodo si ebbe sul mercato del fumetto e l'Astorina approfittòdella chiusura di una collana di libri chiamata "L'occhio" per pubblicarla. Si spiega così come sul primo numero di Zakimort apparisse la dicitura anno VII e perchè, a lungo, sul rettangolino del prezzo, campeggiasse un occhio azzurro.

Parente stretta di Diabolik, dicevamo, da cui però si differenzia se non per la crudeltà certamente per le motivazioni.La bionderrima Fedra Garland (vero nome della nostra eroina) è la figlia ignara di un boss della malavita che viene ucciso dalla concorrenza.Nei panni di Zakimort Fedra vendicherà la morte del padre con l'aiuto di due delinquenti fedeli al loro defunto capo, Teddy e Leo, e continuerà con loro una spietata lotta al crimine una vera missione degna dei più recente e sofisticato Punisher della Marvel. Per i suoi metodi violenti (non rifugge dall'omicidio nelle sue attività) è braccata dalla polizia e l'avversario ufficiale, sempre presente nel nero di quegli anni, è tale ispettore Gary Norton che, per complicare ulteriormente le cose, è l'inconsapevole fidanzato di Fedra. A questo proposito vorremmo citare dalla pubblicità una frase che così recitava: "Conoscerete nell'atmosfera di paura e di brivido di queste avventure, la più bella e tragica delle storie d'amore e di morte!".Esagerati! Non si trattava, evidentemente, di Paolo e Francesca o di Tristano e Isotta. Disgraziatamente, come per molti altri personaggi di quegli anni, lo spessore psicologico era decisamente basso e inoltre le stesse trame erano, escluso il periodo iniziale e pochi albi successivi, estremamente fiacche. Il prodotto finale era, quindi, spesso un albo "usa e getta" presto dimenticato.

I primi numeri, dicevamo, sono da salvare anche perchè dovuti all'impegno di un grosso nome, quello di Pier Carpi, una vecchia volpe del mestiere.Come autori dei testi inoltre ricordiamo Michele Gazzarri,Nino Laccifogli, Italo Paratello ed Ennio Missaglia (autore con Magnus dell'eccellente "Vendetta Macumba"). Tra i disegnatori Pietro Gamba con lo pseudonimo Peter (da ricordare il suo bonelliano "Piccolo Ranger"), Castellani, Erminio Ardigò, Floriano Bozzi, MIchele Ricci, Emilio Uberti, Pini Segna (autore di "Hombre e Zagor"), Luigi Stefanelli, Flavio Bozzoli (ottimi i suoi Diabolik), Aulo Brazzaduro con lo pseudonimo di Brazzi e Romano Mangiarano.

ZAKIMORT (Ed. C.E.A.)

1) La morte bionda (Agosto 1965) [1]
2) Sipario di sangue (09 - 1965)
3) Sfida mortale (10 - 1965)
4) La grande paura (11 - 1965)
5) La prigione del delitto (12 - 1965)
6) I quattro nomi della morte (01 - 1966)
7) Notte di sangue (02 - 1966)
8) Il terrore senza volto (03 - 1966)
9) L'isola del Diavolo (04 - 1966)
10) Ricatto infernale (05 - 1966) [2]
11) La maschera della paura (06 - 1966)
12) Il tradimento di Leo (07 - 1966)
13) Lo scarabeo nero (08 - 1966) [3]
14) Paura per Fedra (09 - 1966)
15) Segreto mortale (10 - 1966)
16) Giù la maschera (11 - 1966)
17) Il cadavere senza volto (12 - 1966)
18) Arrestate Norton! (01 - 1967)
19) L'artiglio insanguinato (02 - 1967)
20) Zakimort si arrende (03 - 1967)
21) Sospetto mortale (04 - 1967)
22) Laura del passato (05 - 1967)
23) La donna che uccise Zakimort (06 - 1967)
24) L'angelo nero (07 - 1967)
25) Viaggio verso la morte (08 - 1967)
26) La donna che non sapeva uccidere (09 - 1967)
27) Pietà per Zakimort (10 - 1967)
28) Ora zero (11 - 1967)
29) Uragano Fedra (12 - 1967)
30) L'incubo nero (01 - 1968)
31) Brindisi alla morte (02 - 1968)
32) La nave del mistero (03 - 1968)
33) I pirati del Tamigi (04 - 1968)

34) Io vi ucciderò! (05 - 1968)
35) Incubo mortale (06 - 1968)
36) L'amante di Fedra (07 - 1968)
37) A un passo dalla morte (08 - 1968)
38) Sfida a Zakimort (09 - 1968)
39) Pista mortale (10 - 1968)
40) Terrore nelle tenebre (11 - 1968)
41) L'isola maledetta (12 - 1968)
42) L'uomo ombra (01 - 1969)
43) Panico a Londra (02 - 1969)
44) L'arciere misterioso (03 - 1969)
45) Sparate a vista (04 - 1969)
46) La bara di cemento (05 - 1969)
47) Zakimort chiama Norton (06 - 1969)
48) La banda Keller (07 - 1969)
49) I sei delitti di Zakimort (08 - 1969)
50) La vendetta di Zakimort (09 - 1969)
51) La tigre bionda (10 - 1969)
52) Un killer per Fedra (11 - 1969)
53) Paura sulla città (12 - 1969)
54) Terrore negli occhi (01 - 1970)
55) La resa dei conti (02 - 1970)
56) L'ombra dell'assassino (03 - 1970)
57) Mosaico mortale (04 - 1970)
58) La cattura di Zakimort (05 - 1970)
59) La parte del morto (06 - 1970)

donna dai due volti!

60) Zakimort contro Fedra (07 - 1970)
61) L'isola del terrore (08 - 1970)
62) La torre della morte (09 - 1970)
63) Norton chiama Zakimort (10 - 1970)
64) Sangue sulla luna (11 - 1970)
65) Rosso e nero (12 - 1970)
66) La scuola dell'orrore (01 - 1971)
67) Il cacciatore di teste (02 - 1971)
68) Boomerang per un Killer (03 - 1971)
69) Fedra salva Zakimort (04 - 1971)
70) I Servitori della morte (05 - 1971) [4]
71) Caccia al Microfilm (06 - 1971)
72) Diabolico inganno (07 - 1971)
73) Tragica sfida (08 - 1971)
74) Lo sparatore fantasma (09 - 1971)
75) Zakimort e il diavolo (10 - 1971)
76) Zakimort contro Zakimort (11 - 1971)
77) Tragica vendetta (12 - 1971)
78 Gli scienziati del crimine (01 - 1972)
79) Poker di Killers (02 - 1972)
80) Gioielle insanguinati (03 - 1972)
81) Sterminateli senza pietà (04 - 1972)
82) Girandola di cadaveri (05 - 1972)
83) Una scia di sangue (06 - 1972)
84) La morte invisibile (07 - 1972)
85) Il silenzio è piombo (08 - 1972)
86) Oceano rosso (01-09-1972) [5]
87) La morte bionda (15-09-1972) [6]
88) L'idolo deforme (29-09-1972)
89) Sfida mortale (13-10-1972) [7]
90) L'uomo bomba (15-12-1972)
91) Notte di sangue (29-12-1972) [8]

II SERIE (Ed - CEA)

1) L'ora fatale (25-01-1973)[9]
2) Il terrore senza volto (08-02-1973)[10]
3) Tragica beffa (22-02-1973)
4) L'isola del diavolo (08-03-1973)[11]
5) Zakimort non perdona (29-03-1973)
6) Ricatto infernale (12-04-1973)[12]
7) I volontari della morte (26-04-1973)
8) La maschera della paura (10-05-1973)[13]
9) Patto di sangue (24-05-1973)
10) Il tradimento di Leo (07-06-1973)[14]
11) Intrigo infernale (21-06-1973)
12) Lo scarabeo nero (05-07-1973)[15]
13) Una raffica di diamanti (02-08-1973)
14) Giù la maschera Zakimort (23-08-1973)[16]
15) Teddy contro Zakimort (06-09-1973)
16) Segreto mortale (20-09-1973)[17]
17) Ore disperate (04-10-1973)
18) Paura per Fedra (18-10-1973)[18]
19) Ricatto da un miliardo (01-11-1973)
20) Il cadavere senza volto (15-11-1973)[19]
21) Trappola per Zakimort (20-12-1973)
22) Arrestate Norton (03-01-1974)[20]
23) La corona Azteca (17-01-1974)
24) Zakimort si arrende (31-01-1974)[21]
25) I commercianti di vite (annunciato e mai edito)

NOTE:

[1] = Mensile/£ 150. [2] = Nei nn.10/11/12/13 Cartolina omaggio; [3] = Nei nn.14/15/16/17 Francobolli chiudi lettera omaggio; [4] = £ 200; [5] = Periodicità quattordicinale; [6] = Rist n. 1; [7] = Rist n.3; [8] = Rist n. 7; [9] = Quattordicinale/£ 200; [10] = Rist n. 8; [11] = Rist n.9; [12] = Rist n. 10; [13] = Rist n. 11; [14] = Rist n. 12; [15] = Rist n.13; [16] = Rist n. 16; [17] = Rist n. 15; [18] = Rist n. 14; [19] = Rist n. 17; [20] = Rist n. 18; [21] = Rist n. 20

G. Damiano / C. Verde

documentazioni di viaggio, di appunti dipinti e immagini della prossima frontiera. Per molte raffigurazioni il paragone con il vedutismo e con i fogli di viaggio delle esplorazioni dei viaggiatori settecenteschi sembra il più vicino punto di riferimento alla tradizione figurativa.
Ed è proprio l'asservimento ad un *novum cognitivo funzionale* fantascientifico, che situa la *Space Art* sul doppio registro della finzione realistica.
Numerosi sono i cataloghi dedicati a questo filone di cui ricordiamo Space Art, per la collana *Starlog Photo Guidebook*, pubblicato nel 1978 che rappresenta un ottimo esempio, ma Vision of space è sicuramente il tentativo più ambizioso e il tributo più generoso al genere e ad artisti quali Chesley Bonestell, padre della *Space Art* oltre che l'esponente più famoso e longevo (è infatti nato nel 1888 e morto da poco tempo).
Ricco di illustrazioni, ospita sessanta artisti, per ognuno dei quali c'è anche una scheda di profilo, e un lungo saggio che si svolge lungo le otto sezioni in cui è divisa l'opera.
La prima è dedicata agli anticipatori, ai primi artisti che immaginarono gli spazi più prossimi alla Terra, le altre affrontano le tematiche delle navi spaziali, stazioni orbitali e le immagini del sistema solare, mentre le due ultime sezioni sono dedicate a libere interpretazioni di fantasie spaziali e a paesaggi alieni.
Le illustrazioni sono le tappe *logiche* della conquista della nuova frontiera, analizzata e sezionata, nel progetto di un controllo globale che scandisca ogni spazio del vivere quotidiano delle generazioni future.

M. Lolfredo

COM

ics LIBRARY

Attualmente in Italia l'editoria specializzata in fumetti vive un momento di forte rilancio. Infatti, stravolgendo le ipotesi funeree che volevano il comicdom in una crisi irreversibile, praticamente tutte le case editrici italiane hanno incentivato la propria produzione con un folto numero di nuove proposte (albi popolari, volumi, monografie, riviste d'autore, fanzines...). Da questo numero I.C attraverso la rubrica in questione cercherà di occuparsi in maniera più organica del settore editoria, cercando di offrire ai propri lettori analisi oggettive delle opere prese in esame.

☆ ☆ ☆ ☆ ☆
Un capolavoro. Da consegnare alla storia dei comics.
☆ ☆ ☆ ☆
Un fumetto davvero ottimo. Innovativo, intelligente, valido artisticamente.
☆ ☆ ☆ 1/2
Un fumetto interessante da seguire con attenzione.
☆ ☆ ☆
Un buon fumetto, solido, piacevole.
☆ ☆ 1/2
Un fumetto appena sufficiente. Valido a seconda dei casi solo per i fans o per i disegni.
☆ ☆
Un fumetto mediocre. Di poche pretese è eseguito professionalmente senza, però, alcuna ispirazione artistica.
☆ 1/2
Un fumetto quasi del tutto insufficiente. Si intravvedono, però, sprazzi di genialità.
☆
Un fumetto pessimo in ogni suo aspetto.

BLACK KISS ☆ ☆ ☆ ☆

Scritto e illustrato da Howard Chaykin. Miniserie di 12 numeri, 16 pagine in bianco e nero, 1.25 $; Vortex comics.

Dannato come pornografia, marcio come spazzatura, eccessivo come la realtà che lo ha concepito. Metropolitano, sotterraneo, notturno... popolato da checche, travestiti e puttane, dominato dalle ossessioni e dalle nevrosi contemporanee, dove la disperazione produce morte ed il desiderio sfocia in impulsi sessuali tanto disinibiti quanto freddi e distaccati.
Black Kiss è sconveniente quanto pericoloso. In America sarà ricordato negli annali come il primo fumetto ad aver presentato la "fellatio" in piena luce, ma per noi europei farà molto più discutere un prete in cerca di giovanissime puttanelle cieche, una suora che passeggia con scarpette dall'altissimo tacco a spillo, un'astronoppista in reggiselve e giarrettiere che ferma i passanti con argomenti davvero molto convincenti, o infine, una dominatrice con frusta e stivaloni di cuoio nero nell'atto di celebrare una messa blasfema accanto a lesbiche e travestiti, in un panthcon orgiastico di rara violenza estetica.
Qui è del tutto assente l'umorismo da "cartoon" di Necron, pronto a ridicolizzare le situazioni più audaci, la dimensione onirica per mezzo della quale ad un personaggio come Valentina tutto è permesso, o il "divertissment" de La Bionda: quella di Black Kiss è realtà nuda e cruda sbattuta in faccia al lettore con la violenza di un calcio nei coglioni, quella realtà volutamente nascosta dai mezzi di comunicazione di massa perché magari troppo sconveniente.
In Black kiss non ci sono messaggi, moralismo o la semplice sociologia di Dark Knight, ma tra le sue pagine sporche e lorde presenta quanto di più immediatamente vero ed attuale possa capitare di leggere su di un comic book moderno. CHAYKIN è molto più trasgressivo di tutti i suoi colleghi; questa volta non c'è l'onnipresente televisione di stato milleniana a scandire il susseguirsi della trama, bensì la gracchiante segreteria telefonica di Dagmar, un travestito prostituta, la cui voce nasconta e scandalosa è perennemente intenta a dar sfoggio delle proprie capacità sessuali. Anche in questo caso viene data al lettore una fitta rete di informazioni da decodificare, solo che non provengono più dal colto e professionale linguaggio di psicoterapeuti e di sociologi che si scontrano sulla patologia criminale, ma è una voce che proviene dai bassifondi, dove non esistono personaggi identificabili in stereotipati ruoli di buoni e di cattivi a palleggiarsi il valore della vita, attraverso una moralità alla quale ormai non crede, più nessuno; una voce che riflette una realtà ben diversa, quella

CLIVE BARKER
CABAL
SONZOGNO
pp. 444, lire 25.000

Non c'è niente da fare. Clive Barker è proprio bravo e ogni sua nuova prova non fa che confermarcelo. Dopo i due libri di sangue e il *Gioco dannato*, Barker torna a noi col suo stile splatter-punk che se è, tutto sommato, possibile rendere sullo schermo (basta che abbondino cuoio e catene e che il sangue sia nero più che rosso, vedi *Hellraiser*) è invece davvero complesso restituire su pagine. Bene, Barker ci riesce appieno.
Comparato più di una volta a King, in realtà tra i due maestri dell'horror non corre rapporto alcuno. In King, infatti, l'elemento centrale, il *punctum*, è il "perturbante" che irrompe nella vita quotidiana, sconvolgendone ritmi, tempi, forme; perché tutto poi, la maggior parte delle volte, si ricomponga nell'ordine iniziale. Luogo eletto di questo movimento, la famiglia.
In Barker tutto è diverso. I protagonisti sono quasi sempre già dei pervertiti, schizoidi, maniaci, troppo interessati al sesso e al sangue per essere dei bravi cittadini; così pure il "luogo" che Baker elegge a dimora dei suoi orrori non è la "casa" (luogo tutto sommato familiare, ostile dopo la perturbazione) quanto la città, la metropoli, con i suoi mille angoli. Barker guarda con attenzione estrema al corpo deformato e mutante; e tra corpo della metropoli e corpo in carne ed ossa, tra promiscuità metropolitana e sensualità erotica i rapporti sono davvero più d'uno (andatevi a rileggere quello che un bel pò di tempo la diceva Walter Benjamin a proposito di Baudelaire e Parigi). Insomma, e per farla breve, se King è americano fino all'osso (e lo amiamo per questo), ma

della metropoli industrializzata e capitalistica, dove tutto è monetizzato. Il sesso assume un carattere feticistico, diventando uno degli strumenti di maggior perfizione, in quanto continuamente impastato di denaro.
Chaykin, raffigurando in un bianco e nero essenziale quanto graffiante il volto perverso della società capitalistica, fa suo l'insegnamento di pop-artisti come Andy Warhol che già negli anni '60 e '70 aveva immolato il mito del sogno americano in serigrafie, riproducendo l'ossessiva serialità delle scatole di zuppa Campbell o volti di famose star del cinema (spesso morte tragicamente).
Non sono pienamente d'accordo con G.C. Cuccolini che, al riguardo, nell'articolo "Tante piccole miladies" (apparso su Glamour Album n. 4) ha finito col prendere le distanze da questo mondo, augurandosi che la realtà di Black Kiss non finisca col toccarci direttamente. Non credo, però, che per esorcizzare un male che non ha più confini, basti non prenderlo in considerazione. Molto probabilmente è portando il marcio che ci circonda alla luce che sarà possibile conoscerlo e sconfiggerlo.
Chaykin come Warhol, sotto questa facciata autocompiaciuta e nichilista, consciamente o meno, ha già tracciato una strada da seguire.

A. Florio

LITTLE EGO ☆ ☆ 1/2

Scritto e disegnato da Vittorio Giardino
48 pagine a colori, cartonato, Lire 12.000, Comic Art
64 pagine a colori, brossurato, Lire 35.000, Glamour Int. Prod.

Nata sulla falsariga del celeberrimo Little Nemo di Windsor Mc Kay, la Little Ego di Vittorio Giardino ripropone il tema del sogno in chiave soft-erotica, ricollegandosi così ad un'altra celebre eroina del fumetto italiano, la Valentina Crepaxiana. Ma troppo sono comunque le divergenze tra i due personaggi per indurci a tentare di trovare altre analogie, anche perché, mentre V. il proprio immaginario erotico sembra subirlo, spesso in maniera alquanto morbosa, Ego se ne serve con malizia per affascinare e sedurre la controparte maschile in un gioco di sguardi e di ammiccamenti impossibili, in cui il sesso perde qualsiasi carattere "proibito" e si presenta al "voyeur" pubblo come acqua di rose.
Lo strip diventa quindi un gioco di coppia nel quale entrambi i partner sono consapevoli e divertiti del proprio ruolo, l'occhio non spia più dal vecchio e perverso buco della serratura perché ora la realtà gli si presenta depurificata e in piena luce. D'altra parte, Ego è figlia del proprio tempo, di questi anni che hanno visto il proliferare attraverso i mezzi di comunicazione di massa di un erotismo soft-rose, dalle copertine di Milo Manara, alle ragazze coccodè, fino a trasmissioni come Colpo Grosso; un erotismo di chiara matrice americana "per tutti i gusti e tutte le età", adatto ad essere "consumato" tanto da ragazzini imberbi quanto da baldi anziani che magari conservano il Playboy tra L'espresso e Famiglia Cristiana. Il fumetto di Giardino che inizialmente doveva costituire semplicemente un omaggio "bizzarro" al grande creatore di Little Nemo è finito col diventare anch'esso schiavo di

JOHN LAW DETECTIVE ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Scritto e disegnato da Will Eisner
46 pagine in bianco e nero, cartonato, lire 20.000, Bernazzali.

Alvise Sapori riguardo i "dark gentlements" dei films noir, spesso poliziotti o investigatori privati, affermava: "Come rappresentanti più o meno ufficiali della Giustizia, si baloccano con l'idea della Legge: molto ne parlano, e poco, in realtà, possono agire, salvo quando mimano i comportamenti del delinquente e si assumono interamente la gestione della Legge e della Giustizia. La Legge, come costoro la trattano è una forma di privato moralismo che rassicura l'uomo sulle proprie perversioni (quelle altrui verranno regolarmente punite), ma stabilisce anche un regime di comportamenti basato sulla paura (sul timore di punizioni o ritorsioni) ed è provato che le donne hanno più coraggio. Dunque abbiamo così una prima caratteristica: il personaggio, quando non è passivo, è reattivo più che attivo. L'eroe in questione è spesso un moralista che continua a definire, discutere, domandarti, e domandare. Forse questa caratteristica può derivare anche dal dover raccontare storie terribili di delitto e immoralità nei rigidi limiti imposti dal Production Code o Codice Hays, che proibiva praticamente qualunque rappresentazione del male se non era accompagnata da immediata condanna. E forse è proprio per questo che moltissimi film noir si presentano ingabbiati nella formula del "narratage", con la tremenda voce fuori campo (magari del protagonista), il quale, rievocando, comincia a raccontarci la storia che vedremo." (da "*Dark Gentlements*")
In maniera analoga inizia Sand Saref, primo dei tre racconti che compongono il John Law Detective di Will Eisner, con il protagonista che rievoca la storia della sua infanzia vissuta accanto a Sand Saref, la ragazza di cui rimarrà perdutamente innamorato anche quando questa perseguirà la via del crimine.
John Law apparve per la prima volta sul finire degli anni '40 tra le pagine di un altro fumetto creato da Eisner: Nubbin il piccolo lustrascarpe, un orfanello concepito originariamente sulla falsariga della celeberrima Annie. Per introdurre il suo detective al pubblico, l'autore gli creò una storia su misura, "Sand Blue", ma la storia venne scartata da Eisner e solo più tardi ripresa nella versione di "Sand Saref", per la quale il grande Will non usò il solito formato di 7/8 pagine, ma lasciò che la storia dettasse da sè la lunghezza. Ne conseguì un vero classico del genere noir che non avrebbe assolutamente sfigurato al confronto dei più celebri films dell'epoca e che nelle intenzioni dell'autore doveva comparire insieme a THE HALF DEAD MR. LOX e RATT GUTT in un libro dedicato appunto al nostro detective. Purtroppo, però, scoraggiato dalla mediocre vendita delle sue altre testate e privo del denaro necessario alla pubblicazione del volume, Eisner finì col riversare tutte le sue attenzioni sul suo personaggio di maggior successo, The Spirit (per il quale rimandò le tre storie), e lasciò definitivamente nel cassetto John Law.
Nel 1982, la Kitchen Sink, che com'è noto pubblica in esclusiva negli States i fumetti di Eisner, porta per la prima volta alla luce le vecchie tavole originali e recentemente queste vengono presentate anche in Italia, dall'editore Bernazzoli, in uno splendido volume cartonato. Nonostante siano state concepite quasi 40 anni fa, le storie di Will Eisner mantengono inalterate la freschezza e la genialità dell'epoca. Le trame serrate ed avvincenti ed uno stile impeccabile e fin troppo perfetto, fanno di Eisner uno dei massimi autori dell'intera storia dei comics book e "John Law" rimane un classico imperdibile per tutti coloro che amano il fumetto di qualità.

A. Florio

questa moda glamour (ogni riferimento è puramente casuale) e da prodotto senza troppe pretese ma garbato è andato progressivamente involgarendosi con scene fin troppo allusive che di certo non ne hanno alzato il tenore artistico-culturale. I disegni sono comunque splendidi e l'edizione della Glamour ottimamente curata. In definitiva un prodotto che nulla aggiunge e nulla toglie ad un bravo autore quale Giardino, dal quale è lecito aspettarsi di meglio.

Pogo

FUEGO ☆ ☆ ☆ 1/2

Autori vari
36 pagine in bianco e nero, spillato, Lire 40.000, Blanco y Negro, al n. 1 è allegato un 45 giri dei "Los tres Caballeros".

È arrivato FUEGO, danzando al ritmo di "Nueva Nueva Tijuana", è arrivato l'attesissimo nuovo parto di quegli autori noti sotto il nome di "Valvoline" che, precedentemente, si erano segnalati per il bello ma sfortunato "Dolce Vita".
Ora il buon vecchio IGORT ci riprova con questo FUEGO (che nome!!) e subito, fin dalle prime righe redazionali si propone di "coinvolgere, sconvolgere, "travolgere" un pubblico che si spera si presenti all'appuntamento numeroso.
I presupposti per qualcosa di veramente buono ci sono."Odiamo l'indifferenza!", ed è una bella presentazione. Come la copertina, del resto, veramente affascinante con il DOCTOR CHAINSOW, il dottor sega a motore, protagonista del serial di IGORT, "L'INFERNO DEI DESIDERI", a fare bella mostra di sè, investito dai colori caldi di una rivista che "puzza" di España a prima vista. L'impostazione generale, la grafica ed anche lo slogan (Linea latina) mi sembrano in definitiva azzeccati. Il "Blanco y Negro" delle trentadue pagine di cui FUEGO è composto non è affatto male, l'unica cosa da vedere è se alla lunga questo tentativo riesca a risultare vincente e non risulti "fuori posto" in una edicola dove spazi dedicati a prodotti del genere non ci sono.
Ma "el gringo loco" cavalca ancora, sorretto da un entusiasmo e da una volontà di diventirsi e di confrontarsi che coinvolge. I fumetti di IGORT, CATACCHIO, GABOS e GIBERTINI, pur essendo tutti di buon livello grafico sono ancora ingiudicabili dato che per quasi tutti si è letta soltanto la prima puntata. Forse, questo è l'unico neo di un'iniziativa che sembra avere altre freccie al proprio arco.
Innanzitutto di LEILA MARZOCCHI che debutterà sul numero 2, e dulcis in fundo, "VIOLET" un supplemento formato tabloid che si occuperà di Musica, Cinema, Moda, Video, Narrativa ecc...
Sembra proprio che questi presupposti

AKIRA ☆ ☆ ☆ 1/2

Scritto e disegnato da Katsuhiro Otomo
82 pagine a colori, brossurato, lire 4500, Glenat Italia.

Il mensile "Akira" rappresenta il primo, vero tentativo di lancio in grande stile del fumetto nipponico in Italia: un tentativo, però, destinato sicuramente ad incontrare, nonostante l'alta qualità del prodotto, notevoli difficoltà di varo genere. Il primo ostacolo è costituito da un preconcetto ormai radicatissimo nella maggioranza delle persone, vale a dire la generica equazione: "Roba" giapponese = "Roba" di scarsa qualità, realizzata appositamente per i bambini europei videodipendenti. Tale giudizio negativo risulta rafforzato dall'effettiva presenza nei palinsesti televisivi di cartoni animati orientali abbastanza sciatti e monotoni che coprono quei "materiali" (sempre provenienti dal sol levante) di buon livello che certamente potrebbero creare una inversione di tendenza, per così dire, dell'opinione comune. A tutto ciò si vanno ad aggiungere le psicologie dei personaggi, profondamente diverse da quelle dei characters europei e che quindi possono condurre il lettore ad una minore "identificazione", nonché la novità della scansione narrativa che nulla ha a che vedere (benché possa sembrare il contrario) con il tipo di "racconto" a cui siamo abituati (americano o continentale che sia).
In ogni caso trovo che "Akira" sia una serie degna di essere seguita grazie alla solidità della trama, alle belle inquadrature cinematografiche, al nitore del tratto (lirico) e alla elegante pulizia delle tavole ben colorate dallo statunitense Steve Oliff. Per una serie interessante come questa l'acquisto è d'obbligo così come sono d'obbligo gli auguri alla Glenat Italia per la riuscita della coraggiosa iniziativa.

A. Di Nocera

anche neo-lovecraftiano.
Cabal, poi, in qualche modo raddoppia e moltiplica questa tensione corpo-città che già era evidente in altre storie di Barker, fino a giungere all'invenzione di un mondo doppio e sotterraneo abitato da un popolo che della mutazione del corpo fa la sua peculiarità.
Come non leggere nella "fissazioni" barkeriane una ricaduta dei miti e delle paure di questa fine secolo? Oltre l'AIDS o la mania del corpo e della fitness, Barker è il cantore di una società che perde sempre più identità, fino allo sfaldarsi di quell'involucro che è il corpo stesso.
Ma torniamo a *Cabal*. Memorabili le pagine d'amore, anzi di sesso, del romanzo, in cui si descrivono - con delizia e dovizia di particolari - le attitudini erotiche particolarmente "fredde" del protagonista (morto, sepolto e resuscitato).
Ne attendiamo, tra l'altro, la versione cinematografica, diretta dallo stesso Barker, che è già uscita sugli schermi internazionali col titolo di *Nightbreed*.
Segnalo, infine, quattro splendidi racconti in appendice la cui presenza non è indicata in copertina. Una bella sopresa.

L. Amodio

STEPHEN KING
LA METÀ OSCURA
Sperling & Kupfer
pp. 469, lire 25.900

Ai critici più severi e - diciamolo - con la puzza sotto al naso, quest'ultimo libro di Stephen King proprio non è piaciuto. In realtà la cosa appare strana: si tratta, forse, di uno dei migliori romanzi del "maestro del Maine", in cui l'approfondimento psicologico dei protagonisti (lo scrittore Thad Beaumont ed il suo alter-ego negativo George Stark) del romanzo si intreccia con un plot ricco di

valgano la vostra (nostra) fiducia. In fondo perchè negare a FUEGO un piccolo spazio in libreria? Siete proprio sicuri che in giro ci sia tanto di meglio?

Pogo

STURIELLET ☆ 1/2

Scritto e disegnato da Andrea Pazienza
48 pagine a colori in bianco e nera, brossurato, Lire 10.000, Editori del Grifo.

È ormai da diverso tempo che gli editori italiani si sono lanciati nella pubblicazione di tutto quanto ancora di inedito esistente della produzione di Andrea Pazienza (due volumi a testa per la Comic Art, la Primo Carnera e gli Editori del Grifo, senza contare il lussuoso portfolio contenente alcune tavole inedite dell'autore pugliese pubblicato dalle Edizioni Art Core) ed ora si sta svuotando il fondo del barile. Nel caso di questo "Stureillet" sono state riprese le molte storielline e vignette apparse su "Zut" e "Tango" e se il livello qualitativo risulta nel complesso alquanto basso rapportato per quello che concerne il disegno (la velocità con cui sono state realizzate molte di queste storie è andata certamente a scapito dell'esecuzione grafica) tuttavia non mancano alcuni piccoli gioielli quali gli autobiografici "Una estate" e "Mio figlio" o l'esilarante "Cucù al salamone" (una delle storie più divertenti che mi sia mai capitato di leggere). Un acquisto obbligato per i molti fans del grande "Andreazza".

M. Marano

LA GRANDE AVV. DEI FUMETTI ☆ 1/2

Autori vari
Pubblicazione settimanale a fascicoli edita dall'Istituto Geografico De Agostini, realizzazione a cura della Enda Editoriale.

Perfetti conoscitori del "piatto ricco mi ci ficco" ecco che la De Agostini prova a "ficcarsi" nel mercato questa sorta di Enciclopedia del Fumetto. Fin qui potrebbe non esserci niente di male, se l'opera fosse compilata con quel minimo di competenza che ci si attende, invece l'operazione risulta bassamente commerciale.
Nella presentazione sebbene l'editore sottolinei che i fumetti sono riconosciuti ormai anche dalla cultura "ufficiale" come una autentica forma d'arte, (classica presentazione di chi non sa niente di fumetto e cerca appoggi nella cultura

IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO ☆ ☆ ☆

Scritto e disegnato da Frank Miller, inchiostrato da Klaus Janson, colorato da Lynn Varley
200 pagine a colori, brossurato, Lire 30.000, Rizzoli

BATMAN: THE KILLING JOKE ☆ ☆ ☆ 1/2

Scritto da Alan Moore, disegnato da Brian Bolland, colorato da John Higgins
48 pagine a colori, brossurato, supplemento a Corto Maltese, Rizzoli

BATMAN: YEAR ONE ☆ ☆ ☆ 1/2

Scritto da Frank Miller, disegnato da David Mazzucchelli, colorato da Richmond Lewis
48 pagine a colori, brossurato, supplemento a Corto Maltese, Rizzoli

Nel giro di pochi mesi sono finalmente usciti in Italia questi tre fantastici volumi su Batman, indiscutibile personaggio dell'anno 1989, già oggetto di culto per l'orda dei Bat-fans e comunque interessanti per chiunque voglia saperne di più sul ruolo che i super eroi hanno finito con l'assumere nella cultura popolare americana degli anni '80. E difatti, poichè ciascun volume si presta ad un'analisi di tipo sociologico, non c'è stata rivista di cultura che in questi ultimi tempi non si sia occupata del caso - Batman. IL RITORNO DEL CAVALIERE OSCURO ha fornito dell'uomo pipistrello l'immagine di un vecchio leone ferito che torna a combattere per salvare la propria città in preda alla follia di giovani bande criminali. È un Batman votato al suicidio, che imbraccia il mitra sapendo di non poter più fare affidamento sull'agibilità ormai perduta, nel disperato tentativo di ristabilire l'ordine nella "sua" Gotham, facendo appello ad ideali dimenticati quali la giustizia e la lealtà, che la nuova generazione sembra non riuscire a comprendere. Questo Batman, che arriva a coinvolgere persino una bambina in una guerra che se di non poter vincere, è un idealista, una schizofrenico, un individuo che oltrepassati i cinquant'anni, ossessionato dal proprio mito e angosciato dalla propria solitudine, trova però la forza di credere di poter farcela in un'impresa disperata ed impossibile. O forse ha semplicemente deciso di affrontare la propria morte sul campo di battaglia, volendo impersonificare fino in fondo quella figura di eroe che ormai lo sovrasta nel fisico e nell'anima, dopo averlo accompagnato per varie generazioni. Allo stesso modo, Miller sceneggia il racconto come se stesse scrivendo un'opera epica che lascia presagire al dramma. Ma figuriamoci! Forse costretto da ferree leggi editoriali l'autore non rinuncia nemmeno questa volta all'happy-end che svilisce e banalizza il tutto. Tra l'altro, l'idea dell'attacco cardiaco simulato, dell'accordo con Superman e di Bruce Wayne e seguaci intenti a progettare nuovi piani di battaglia, fa addirittura presagire una seconda parte della storia che a questo punto per l'autore, riconosciuta star internazionale diventa soltanto una questione di tempo e di soldi. Molto più moderato, meno apocalittico e faraonico, ma decisamente più intelligente si è rivelato THE KILLING JOKE, ad opera di una autore geniale quale Moore e di un disegnatore realistico dall'inimitabile carriera tecnica come Bolland. Anche in questo caso la storia si dibatte sulla labile schizofrenia dei personaggi in costume. Il Joker, che è stato trafitto da una sua pistola giocattolo proprio quando stava per far fuori il suo nemico mortale, ha il tempo di un'ultima battuta, una famosa barzelletta, per ridicolizzare il suo acerrimo nemico colpendolo nell'intimo, prima di essere ripreso nel manicomio di Arkham. Nel terzo libro, YEAR ONE, Miller alle prese con il primo anno di vita dell'uomo pipistrello, questa volta si limita a ricreargli attorno quelle atmosfere da film noir che a Batman sono tanto congeniali, impostando una storia solida e convincente nella quale personaggi comprimari quali Selina, la donna-gatto, ed il commissario Gordon risplendono, forse come mai in passato, di luce propria. La figura del giovane Batman, avvolta in una luce sfolgorante che ne vivifica l'immagine, richiama alla mente molto più l'Adam West dei telefilm che non il vendicatore corazzato del recente film di ispirazione Dark Knight. Notevole, infine, l'apporto dato dal giovane talento italo americano Mazzucchelli, un disegnatore dal tratto molto "europeo" che aveva spalleggiato ottimamente lo stesso Miller nei fatti non troppo lontani di Daredevil.

A. Porro

"ufficiale" per giustificare ciò che ignora) si impegni poi nella pratica a sconfessarlo.

Valutando l'opera (per tacere dello spot pubblicitario) ci si rende conto che i compilatori considerano il lettore medio di fumetti un bambinone semideficiente. Ma pur ammettendolo, con infinita generosità, non è detto che debbano comportarsi da semideficienti anche loro. Oppure suggerite voi qualche altra ipotesi.

L'opera è divisa in quattro sezioni dichiaratamente con il proposito di arraffare il maggior numero di potenziali acquirenti, interessati dalla lusinghiera copiosità, dell'affare (per la De Agostini ci scommetto).

La prima sezione: L'enciclopedia vera e propria, divisa per generi. Dal primo fascicolo che tratta dei super-eroi, Superman in particolare, si rivela che un approccio metodologico critico-storico è inesistente.

La seconda sezione: Le raccolte dei fumetti più rappresentativi. In questo numero un'avventura di Flash Gordon e una di Superman. Il colore non è dei migliori e, in particolare, la storia di Flash Gordon è impaginata in modo "serrato", vale a dire 12 vignette per pagina, piccole come francobolli (in realtà gli originali sono molto più grandi, impaginati diversamente e con altro respiro).

Terza sezione: Il Dizionario. Dizionari sul fumetto se ne contano più di uno e questo potrebbe avere un senso se vi fosse almeno una bibliografia delle opere più importanti dei personaggi citati e non riportare cardinalmente "protagonista di diverse storie". In realtà quindi scarsamente informativo.

L'ultima sezione si compone di un volume dal titolo: Disegnare è facile, più adatto ad un corso di disegno (e ve ne sono tanti). Inoltre, a rigor di logica, tuttandosi di fumetti, bisognava anche proporre un volume dal titolo Scrivere è facile (e di questi ve ne sono molti di meno).

Per finire il conto: 6900 lirette scarse per 100 pagine in bianco e nero e a colori, bruttarello. Lire 6.000 MIP.

BHANG ☆ ☆ ☆

Autori vari
100 pagine in bianco e nero e a colori, bruttarello, Lire 6.000 MIP.

Lo scorso aprile ha visto l'uscita del primo numero di BHANG che, come evidenziava Luciano Secchi, è il termine gergale per lo stupefacente leggero e la sottolineatura della rivista allorna a citare lettere l'intenzione di pubblicare *fumetti stupefacenti*. Stupefacente appare senz'altro la copertina che gode di un'ottima grafica. Il tale infatti è anche *The Shadow: Hitler's Astrology*, storia che appartiene alla ripresa del famoso personaggio effettuata da Denny O'Neil, Michael Kaluta e Ross Heath. La nascita di *The Shadow* risale al 1930 ed è uno degli esempi lampanti della trasmigrazione di un personaggio da un media all'altro e soprattutto del suo decadere e rinnovarsi negli anni. Infatti *The Shadow* nasce come voce radiofonica nel presentare i radiogrammi polizieschi, e nel 1931 la *Street and Smith* lancia il *pulp The Shadow Magazine* mentre nel 1940 appare il primo albo a fumetti e il grosso successo di pubblico rende il personaggio protagonista di una serie di 15 telefilm. Ma il fumetto più stimolante è sicuramente *Roachmill: Dog City*, prodotto americano estremamente affascinante per la sicura composizione delle tavole e delle vignette, per gli efficaci contrasti chiaroscurali soprattutto per una grafica che mi piace definire postunderground. L'albo ospita inoltre le solite piccole rubriche, le strisce giornaliere e domenicali dell'Uomo Ragno e di Hulk, *L'Orco* di Wrightson e Frank e, dulcis in fundo, *Il Grande Difetto*, piacevole polpettone del duo Godard e Ribera, storia di papesse e proibizioni in un mondo post catastrofe dove esistono solo donne ed in cui la protagonista intende conoscere la verità circa il grande delitto (ciò che hanno gli esseri maschi di cui si nega l'esistenza). Infine, consumatelo, ne rimane entusiasta. Spero solo che non venga pubblicato il secondo episodio. Nel secondo numero, oltre alla continuazione di alcune storie, c'è da segnalare l'incomparabile *Lailah* di Caza nella quale apprendiamo la terribile storia di Lilith. Un solo appunto. La storia era stata pubblicata qualche annetto fa su TOTEM. Deterioramento? Certo che di materiale francese ancora inedito e di ottimo livello ce ne sarebbe da riempire intere annate di BHANG. Buona prova anche per *Super Boxers*, storia a puntate che ci trasporta in un'arena del futuro dove si svolgono incontri di lotta non particolarmente gentili. Sono sicuro che rabbrividendo leggeremo il tiro e lasciandoci in proposte più ardite BHANG si collocherà come ideale e indispensabile punto di riferimento nel panorama italiano.

M. LoTredo

suspense e di momenti terrificanti ed inquietanti. Si legge d'un fiato (molto più di altri romanzi di King, penso al forse troppo barocco *Tommyknockers*) e, ancora, il gioco dei punti di vista dei vari personaggi trova numerose sedi per esplicarsi.

Perché allora tante critiche negative, verso quest'ultima fatica di King? La spiegazione, a mio avviso, è che *La metà oscura* appare come il romanzo di King in cui l'autore può finalmente citare se stesso e prendersi come riferimento narrativo; come unico oggetto, cioè, di citazione e riferimento. Mi spiego; se fino a qualche tempo fa la cultura e la letteratura di massa avevano bisogno, per essere *legittimate* di riferirsi a e citare altre fonti, della cultura alta, ora non è più così. Ora, la cultura di massa (con la c debitamente minuscola) può citare se stessa senza troppi complessi; peggio, un autore (con la a debitamente minuscola) come King può citare se stesso senza pudore né ritegno, in un gioco autoreferenziale virtualmente infinito.

Mi spiego ancora meglio; se in *Carrie* si erano letti riferimenti, narrativi e stilistici, al *Dracula* di Stocker; se *Shining* e *La zona morta*, via Kubrick e Cronenberg avevano dimostrato che dalla spazzatura si può tirare fuori dell'arte e quindi, forse, quella spazzatura tanto spazzatura non è; *La metà oscura* è il trionfo del King-pensiero, il precipitato di manie, stili, intrecci tutti e solo rigidamente "kinghiani". Insomma, un delitto imperdonabile.

Ecco, allora, il tema del doppio e dello pseudonimo (ispirato autobiograficamente al binomio King/Bachman); il tema del rapporto autore/lettore (*Misery*) e scrittura/follia (*Shining*); il "terzo occhio" dell'in-

sali non sono da prendere nemmeno in considerazione.
Naturalmente, visti i tanti scempi che perpetrano continuamente nel mondo, questo non ci spaventa né ci sdegna più di tanto. Non abbiamo nemmeno la voglia di rammaricarci per la grossa occasione sprecata e del fatto che faccia più male che bene al fumetto. Tra qualche anno probabilmente ritroveremo l'opera ai remainders. Allora forse decideremo se varrà la pena acquistarla o farla cadere nel dimenticatoio come tanta carta straccia.

M. Laffredo

SPOT ☆ ☆ 1/2

Autori vari
24 pagine in bianco e nero, spillato, supplemento a L'Eternauta.

Personalmente ho sempre odiato le divisioni, le ghettizzazioni, le categorie, soprattutto se si tratta di fenomeni popolari come il fumetto.
Ho sempre creduto che se gli autori esordienti sono davvero dotati dovrebbero apparire sulle riviste al pari dei professionisti, infatti non è il nome che conta ma il prodotto.
Le ghettizzazioni coatte e a priori pregiudicano inevitabilmente ogni tipo di espressione. Si parte già svantaggiati o si parte avvantaggiati come nel caso di illustri nomi.
Insomma penso che fumetti come *Cheranio* di Pascoletti potrebbero trovare tranquillamente qualche pagina sulla sorella maggiore, relegando alcuni polpettoni stancanti e poco stimolanti (come ne abbiamo visti molti nelle ultime pagine di Comic Art) in albi a sè stanti e dare così spazio ad opere quanto meno più sincere ed entusiaste.
Confido vivamente di non essere il solo a pensarla così poiché credo che queste vie di mezzo alla fine risultino solo dei contenitori deludenti.

M. Laffredo

LA BALLATA DI TEX ☆ ☆ ☆

Autori vari
96 pagine bianco e nero, brossurato, Lire 15.000, CFAP.

Non è facile proporre attualmente qualcosa di veramente nuovo in riferimento ad un personaggio come Tex, sviscerato ormai in ogni sua componente grafica e contenutistica ed analizzato fin nei suoi più reconditi aspetti. E', tuttavia, quanto hanno cercato di fare Claudio Bertieri e Gianni Polidori ideatori della mostra itinerante "La ballata di Tex" alla quale fa da pendant questo catalogo riccamente illustrato e che propone un interessante parallelo tra la realtà storica del Far-West e quella "fantastica" alla quale ha attinto Giovanni Luigi Bonelli nell'ideazione delle storie del suo personaggio.
Ai numerosi dagherrotipi riproducenti il paesaggio, gli ambienti e i protagonisti del West si affiancano le tavole realizzate per Tex dai vari Galeppini, Ticci, Fusco, Letteri e Civitelli e che riprendono quelle situazioni e quegli scenari che hanno fatto da sfondo ad oltre quarant'anni di avventure disegnate che hanno visto come protagonisti "Aquila della Notte" ed i suoi pards.
Da segnalare, inoltre, una gustosa appendice al volume nella quale sono riprodotte le tavole di alcuni tra i maggiori disegnatori italiani che danno di Tex una personalissima interpretazione.

M. Marino

GERTIE ☆ ☆ ☆

Autori vari
24 pagine in bianco e nero e a colori, spillato, supplemento a Comic Art.

Credo che da tempo ci segnali l'urgenza di una rivista dedicata esclusivamente allo studio del fumetto e dei media dell'immagine e che abbia una periodicità fissa. Gli Stati Uniti e la Francia hanno esempi da vendere, ma in Italia, paese da sempre legato a tradizioni editoriche vissute più o meno recenti, questa rivista manca, né saltuari libri, numeri monografici, rubriche o fanzine possono bastare a sopperire questa carenza che diviene sempre più evidente con l'accrescersi dell'enorme mole di fumetti ed immagini che hanno bisogno di un'analisi più ampia e approfondita. GERTIE, supplemento trimestrale di Comic Art, avanza una timida proposta in tal senso. Sottendendosi accanto alla rivista maggiore può garantire la periodicità, anche se dilatata, suggerendo un approccio multimediale ed una strada da seguire. L'iniziativa è da sostenere, anzi da strutturare con maggiore potenza, varietà di interventi e pagine. Sarebbe auspicabile quindi la creazione di un dibattito stimolante fuggendo a tutti i costi insidie cattedratiche che stancherebbero gli interessati e isterilirebbero il campo con il naufragio dell'iniziativa. Una rivista così strutturata darebbe la possibilità di creare una coscienza nel lettore e nell'appassionato non limitata alla fruizione passiva, ma che guardi oltre, verso significati profondi. Questo primo numero è dedicato a *Questi fantasmi* con saggi di Gori, Strazzulla, Recattini, Vigna & Medda e Boschi. I saggi seguono tutti un'impostazione storico-critica che sebbene interessante non rende però completa giustizia ad una visione globale della figura fantastica, nonostante il fumetto venga legato ad un'interpretazione congiunta con il cinema, la letteratura e il cartoon. Occorrono metodologie più affilate, mai vivaci e stimolanti, per realizzare uno studio che vada davvero oltre il pubblicistico. GERTIE è senza dubbio uno spazio embrionale con le carte in regola, ma per diventare adulto ha bisogno di crescente impegno.

M. Laffredo

ANGEL DARK ☆ ☆ ☆

Scritto da Max Bunker e disegnato da Marco Nizzoli
128 pagine in bianco e nero, brossurato, lire 1500, MBP.

Ha visto la luce, dopo essere stato pubblicizzato già molti mesi or sono, il primo numero di "Angel Dark", il nuovo personaggio di Max Bunker. L'impressione che ho ricavato leggendolo è che finalmente (dopo un lungo periodo di crisi) lo sceneggiatore milanese abbia deciso di tornare ad impegnarsi sui propri soggetti.
Una prima lieta sorpresa è costituita dal giovane disegnatore, quel Marco Nizzoli già co-titolare di "Alan Ford", un giovane promettente che ha l'unico torto di eccedere nell'imitazione dei maestri Magnus e Manara ma che lascia intravvedere un buon margine di miglioramento. Alcune sequenze ed inquadrature di questo primo numero di AD lasciano intuire che la stoffa non manca.
La storia merita invece varie considerazioni: il soggetto è un po' fragile ed il finale alquanto forzato ma di contro la sceneggiatura è ben orchestrata e tesa si da leggersi d'un fiato con alcuni spunti più che discreti e momenti di notevole suspence. Quello che mi lascia perplesso è piuttosto la caratterizzazione del protagonista, il giovane giornalista Angel Dark. Un vecchio "tamburino" pubblicitario apparso su "Alan Ford" recitava più o meno così: "Un giorno si

ALL AMERICAN COMICS ☆ ☆ ☆

Autori vari
96 pagine a colori, Lire 5.000, Comic Art.

All American Comics è una rivista che per la sua struttura e per l'esperienza decennale della Comic Art nel campo del fumetto d'autore, prometteva di colmare il vuoto editoriale italiano riguardo alle produzioni più sofisticate del "comic" statunitense, ma alla luce degli 8 numeri usciti queste aspettative sono state in buona parte disattese. Sulle riviste in questione sono inizialmente apparsi i lavori di due fra i più interessanti autori americani della nuova generazione, ossia Howard Chaykin e Bill Sienkiewicz, due formidabili "predatori d'immagini" attinte dalle fonti più svariate. Ma mentre per Chaykin la rielaborazione dei materiali iconografici viene attuata soprattutto in funzione della narrazione, Sienkiewicz utilizza le citazioni con lo scopo di provocare emozioni e sensazioni, nell'animo di chi legge. La lettura delle loro storie si presenta, soprattutto nella fase iniziale alquanto difficile, ai fini di scoraggiare una fruizione passiva dell'opera; le vignette vengono frantumate, distorte, dilatate fin con l'assumere lo stesso ritmo della narrazione, diventando narrazione esse stesse. Chaykin tra l'altro è bravissimo nell'articolare una storia già di per sè inquietante e concitata quale TIME SQUARED, attraverso questa corsa frenetica di vignette, suoni onomatopeici, digressioni, flashbacks, riuscendo allo stesso tempo a conservare intatta naturalezza e continuità sorprendenti. Purtroppo accanto a fumetti di tale spessore, AAC ha ospitato sulle sue pagine una orribile serie della DC, dal titolo OUTCAST, che ad un disegno freddo ed insignificante unisce un testo chiaramente ispirato al mondo dei mutanti Marvel, privo di ironia e di spunti interessanti. Ora poi, con l'arrivo dei fratelli Satan (due stereotipi con brufoli color maionese da cui escono fiamme!) la serie ha raggiunto il massimo del kitsch e dell'assurdità. Difficile comprendere quali siano i criteri di giudizio della Comic Art riguardo i fumetti presentati su AAC; se il proposito dell'editore di agganciare i lettori più giovani è pienamente legittimo, ciò non deve forzatamente significare una rinuncia alla coerenza! Il che una certa omogeneità sia possibile in una rivista d'autore quale AAC lo dimostra tra l'altro la miniserie di DEADMAN, di Helfer e Lopez, che pur non essendo un prodotto rivoluzionario o "difficile" è stato eseguito dagli autori con gusto e bravura. Quanto mai discutibile, inoltre, la pubblicazione di grandi autori "classici" (dei quali vengono pubblicate storie poco significative, in funzione paramente collezionistica) e soprattutto di STRAYTOASTER, dei quali i primi due episodi sono stati intervallati di ben nove mesi! Vianovi, il neo-direttore artistico di AAC, si è giustificato facendo appello alla "complessità" e alla "pesantezza" dell'opera in questione, ignorando che queste conseguono proprio alla lettura frammentaria a cui siamo obbligati; d'altra parte, crediamo siano ben più pesanti di Straytoaster gli Outcast, dei quali subiremo una condanna complessiva di ben dodici mesi (sigh). Per quanto riguarda i redazionali dobbiamo ammettere che con l'abolizione della rubrica di Lupoi, caratterizzata da un'insopportabile tono da protagonista e da confidente, sono diventati più curati ed interessanti, fatta eccezione forse per le cronologie, inutili elenchi a puntate, che reputiamo il maniacale e che si segnalano solo per le belle e a volte addirittura splendide illustrazioni che le contornano. In conclusione, nonostanti le premesse iniziali, attualmente AAC sembra più interessata ad inseguire e sfruttare il successo del filone supereroistico, avendo infatti acquistato serie del genere come ROM Cavaliere stellare, proprie del più asettico professionismo americano. Crediamo inoltre che l'esempio di AAC sia sintomatico del modo con cui attualmente vengono gestite le riviste d'autore, le quali sembrano differire dalle pubblicazioni a carattere popolare solo in quanto alla carta ed al formato usati e non per l'effettiva qualità delle opere ospitate. Il target al quale queste riviste si dirigono è molto più ampio che non in passato: lo dimostra il sempre più ristretto spazio destinato alle produzioni maggiormente personali ed elaborate e l'inserimento tra le loro pagine di characters molto popolari (si pensi a Superman, Batman, e Silver Surfer su Corto Maltese, all'Uomo ragno e Hulk su Bhang!, o a Dylan Dog e Martin Mystere su Comic Art), alla pubblicazione simultanea di opere mature e raffinate ed altre invece dirette ad un pubblico adolescenziale. Ad ogni modo, auguri ALL AMERICAN!

L. Cipriani

fanzia, stavolta materializzatosi nel cervello del protagonista (*La zona morta* ma anche *L'incendiaria* e il saggio sulla scrittura pubblicato in italiano come *Danse macabre*); ed ancora la schizofrenia (*Uscita per l'inferno*) e il bogey-man (*It*)...
Insomma, qual a decidere - se sei un autore e non un Autore - di citare te stesso, di eleggere te stesso a modello per la tua scrittura, di "tematizzarti". In realtà, chi ama Stephen King queste cose le ha capite e molto probabilmente tra qualche decennio l'opera del nostro sarà "riabilitata" e chissà che tra i dieci-libri-dieci che saranno salvati prima della catastrofe prossima ventura non ce ne sia anche uno suo. Magari proprio *La metà oscura*.

L. Amodio

B-MOVIE
La Casa Usher Edizioni

Pubblicato in occasione dell'omonima rassegna organizzata dal comune di Reggio Emilia, B-Movie è il primo volume (in Italia) dedicato a quel cinema "marginale" tesoro dei veri cinefili: il film di serie B.
I film di serie B sono generalmente quelli realizzati con budget incredibilmente modesti (anche 100.000 dollari) e girati in poche settimane.
Anche se spesso evitati dal pubblico "ufficiale", molti di questi film sono rimasti impressi (magari prepotentemente) nella memoria di numerosi spettatori. E magari molte di queste pellicole, col passare degli anni, riescono a fregiarsi del titolo di "cult movie".
I titoli sono tantissimi, basterebbe citare "Detour" di Ulmer - regista celebrato recentemente con una retrospettiva al festival di Bergamo - oppure "I walked with a zombie" di Tourneur, e ancora "D.O.A." di Ma-

spezzano le porte del cielo e scese un angelo: Angel Dark!" (cito a memoria non avendo sottomano l'albo in questione). Ora questa presentazione robustamente suggestiva (e che poteva al limite far pensare ad un personaggio di tipo supereroistico) non trova alcun riscontro con quanto visto nel primo numero, nel quale Angel Dark viene presentato semplicemente come un giovane fotografo alle prime armi che scopre (abbastanza casualmente) un intrigo in cui è coinvolta una potente multinazionale; né il sibillino editoriale di Bunker lascia intuire molto di più.

Restiamo perciò in attesa che il personaggio venga meglio caratterizzato per poter esprimere un giudizio sufficientemente completo.

M. Martino

QUALCHE NOTA SU METAL HURLANT

Devo confessare che spesso mi da fastidio la superficialità con la quale alcuni fenomeni vengono tanto osannati per essere, un momento dopo, stigmatizzati a tal punto da far perdere le coordinate di un giudizio equilibrato.

Vorrei che le mie considerazioni non fossero prese come forzatamente polemiche nei confronti dell'articolo "METAL UN MITO?", apparso nel numero 2 di LC, ma piuttosto un'integrazione alla facile partigianeria di F. Spiritelli.

Dall'articolo ci si fa l'idea di un METAL che è un mito un pò gonfiato, dal quale sembra salvarsi solo Moebius, (come Spiritelli ci affanna a sottolineare più volte). E si imputa il fallimento della rivista alla troppa forma e poca sostanza, convinzione che va a radicare il diffuso atteggiamento secondo cui è la sostanza che conta (al quale io non avrei nulla in contrario se non fosse che nel fumetto la sostanza è il disegno e non il soggetto come si vorrebbe far credere) e infine che "della linea che fece la fortuna di Metal oggi non esiste più nulla".

Naturalmente di punti controversi ve ne sono molti altri (come la poca considerazione di alcuni autori, non mi riferisco solo a Druillet, Caza, tanto per fare nomi, che fine ha fatto?) ma proverò a chiarire quelli che mi sembrano i più importanti.

Se la "mancanza di sostanza" a favore della forma è stata la causa del fallimento di METAL è pur vero che è stato motivo del successo. Gli stessi Umanoidi dedicò vita a METAL per poterci esprimere senza limitazioni, sceneggiature claustrofobiche e dar sfogo ad una creatività di cui c'era senz'altro bisogno in quegli anni.

Ad esempio, il Garage Ermetico, rappresentativo degli anni '70, non rivoluziona solo la grafica fumettistica (Spiritelli dimentica però che l'aveva già rivoluzionata con ottimi risultati Druillet nel 1972 con I Viaggi di Lone Sloane), ma soprattutto l'approccio testuale.

La storia infatti che prende vita dai giochi di consapevolezza incontrollata, all'inizio gioco, non legato ad una trama precisa, ma poi, come la stessa coscienza, è raccontata su più livelli, collegandosi ad un immaginario che finalmente travalica e rompe l'unità della rigida sceneggiatura del testo, così come i personaggi vivono una realtà che spezza i confini del tempo e dello spazio. E' lo stesso Moebius nei panni del Maggiore Fatale che esplora i meandri dei suoi mondi interiori, e scopre e scrive la storia man mano che la vive.

Perchè volere vedere l'opera affermando che è solo una rivoluzione geografica, dichiarando che in quanto a soggetto è uno ribaldone, senza volere le enormi possibilità di scrittura che questo ha tracciato? Forse ancora per l'annosa questione del "soggetto"?

Il rapporto tra forma e sostanza già anni fa sulle pagine di Alter Alter ha fatto molti vittime. Credo siano in pochi a pensare che è possibile realizzare un buon fumetto solo sapendo disegnare o solo avendo ottimi soggetti.

Il fumetto è una storia raccontata per immagini ed è indubbio che l'equilibrio tra le due componenti sia importante, ma credo sia prioritario il disegno e che debba essere sufficientemente espressivo nel dichiarare il soggetto.

Intendo dire che il disegno, già fruibile al di là del testo, deve dare al lettore la possibilità di entrare nel mondo dell'autore, di proiettarsi nell'universo dell'artista e vivere uno stato di comunicazione empatica. L'artista si fa tramite cognitivo e gli trasmette una nuova conoscenza del mondo, ricreato attraverso linee, segni e icone.

Il sistema iconico è quindi un modo di "conoscere", e il disegnatore interpreta il mondo, lo riscrive, confrontandosi con meccanismi ben più grandi del foglio di carta, in questo modo rinnova la propria visione dell'universo e la trasmette agli altri.

A questo proposito mi preme sottolineare che Druillet già a livello di significato primario e iconografico è "devastante" cognitivo. Questo naturalmente non vale per tutta la sua produzione (tra l'altro alcune delle opere migliori non sono state pubblicate in Italia, nè è qui il caso di valutarne i pregi e i difetti), ma è certo che come pochi altri ci hanno dato delle "visioni" del mondo realmente conoscitive, ma questo per chi ha volontà di interpretarlo.

In questo senso ci sono i bravi artigiani o artisti ispirati. H.P. Lovecraft, ad esempio ha una prosa legnosa, difficile, eppure pochi hanno avuto una potenza evocatrice e cognitiva come la sua. Poul Anderson o Isaac Asimov sono grossi professionisti però non riescono ad eguagliare l'interpretazione dell'universo che ci ha trasmesso Philip K. Dick.

Quindi parlare di sostanza e forma mi sembra troppo semplicistico e si rivia dal problema, diciamo piuttosto che in un momento storico quali gli anni settanta, METAL HURLANT è stato forse di "conoscenza", di scontro, di idee, di sperimentalismi, si poteva ancora rompere con facilità la catena lavorativa che vedeva l'autore ridotto a ruolo passivo.

Gli Umanoidi l'hanno fatto, forse un pò per gioco. Hanno rivendicato il ruolo dell'artista colto nel circuito dell'industria culturale, ne hanno alzato la qualità, proposto storie incredibili, prodotto il fumetto d'autore come fenomeno di massa ufficialmente riconosciuto, creato una marea di imitatori e detrattori, ma hanno anche avvicinato, legato tante persone al fenomeno e soprattutto hanno allargato i confini del fumetto. Come affermare quindi che della linea di Metal non esiste più nulla? E' come se si dicesse che della linea degli supereroizzati francesi ora non c'è più niente come se tutta la nostra cultura figurativa non fosse mai passata per loro.

Io credo invece che METAL sia parte inscindibile della nostra "visione", ed ha avuto un ruolo tanto insostituibile che il fumetto attuale non sarebbe tale senza questa grande lezione. Certo non ha resistito all'inversione di tendenza, avrebbe dovuto trasformarsi, omogeneizzarsi all'appiattimento berlusconiano degli anni ottanta, non c'è riuscita (e forse è stato un bene).

Ma ho la sensazione che ora, dopo anni di albi dalle sceneggiature ferree, le storie con "sostanza" stiano diventando senza senso e nessuna conoscenza da trasmettere se non una ripetitiva e logorroica stanchezza.

A maggior ragione METAL rimane unica, e certo non basta fare della storia della rivista l'ennesima apoteosi a Moebius o un necrologio del non sgradevole ricordo, ad appannarne il MITO, dopotutto.

Michele Loffredo

TE LA DO' IO LA CRITICA (II)

Caro Florio,

con immenso ritardo (ma si sa, meglio tardi che mai) mi accingo a rispondere alla formidabile filippica con la quale, sull'ultimo numero di "Linea Chiara", mi hai chiamato pesantemente in causa. Non intendo approfittare di nessuno spazio su "Collezionare" in quanto la mia piccola rivista, contrariamente alla tua, non ne ha molto a disposizione per le polemiche; anzi, ti dirò che in genere fatichiamo non poco per riuscire a riempire tutto il materiale nelle sessantaquattro pagine a nostra disposizione, mentre invece voi proprio non sapete come fare a riempire le vostre cinquantadue se vi concedete il lusso di occupare addirittura otto colonne per scagliarvi contro una banale missiva scritta da un lettore ad un'altra rivista.

Lungi da me ogni velleità aggressiva nei confronti di "Linea Chiara" che, al contrario, apprezzo molto: mi preme soltanto sottolineare la sproporzione tra la tua replica ed il mio scritto che l'ha provocata. Non capisco proprio come una persona dotata di normale raziocinio possa pensare di sprecare tanto spazio per una questione così limitata quale la legittima espressione di uno dei 20.000 acquirenti di Comic Art a poter trovare su quella rivista i propri fumetti preferiti. Perché proprio qui sta l'equivoco: la lettera "incriminata" apparsa sul numero 52 della rivista non è stata scritta dal tuo "collega" Moreno Burattini di COLLEZIONARE ma dal Moreno Burattini semplice appassionato di fumetti che ha il sacrosanto diritto di scrivere ciò che vuole nella sua corrispondenza privata con questa o con quell'altra casa editrice. Ci mancherebbe altro che il cosiddetto "criticism" albergasse nelle pagine de La Posta di Yellow Kid! Sono altre le sedi per elaborare equanimi giudizi critici, e sono altri gli scritti per i quali accetterò di essere bersagliato dagli strali polemici tuoi o di chiunque altro.

Questo fondamentale presupposto era ben chiaro dal momento che ho avuto modo di esporlo ancora su Comic Art, a pagina 18 del numero 57: un minimo di onestà intellettuale avrebbe dovuto importi di dare ragione anche all'interno del rendiconto con il quale hai cercato di compendiare il mio punto di vista, che essendo limitato alla prima delle lettere pubblicate ha finito per risultare del tutto falsato. Mi sembra molto scorretto da parte tua fornire ai lettori di "Linea Chiara" una informazione così parziale e faziosa: i miei interventi si sono ripetuti infatti sui numeri 53, 57, 59 e 64 della rivista dello spettacolo disegnato, eliminando tra l'altro molte delle perplessità esposte nel tuo scritto, ma nessuna di queste ulteriori missive è stata da te tenuta presente.

Ripeterò comunque quanto già detto altrove: il mio giudizio negativo di "Mechanics", peraltro espresso in una sede del tutto informale, non entrava nel merito del valore oggettivo ma si limitava alla sfera del mio gusto personale. Ti sfido ad indicare dov'è che io ho affermato, come tu sostieni, che Jaime Hernandez non sa disegnare: definendo "da quinta elementare" le sue vignette ho soltanto fatto riferimento al loro carattere volutamente naif che potrà anche essere veicolo di una enorme validità artistica ma che io sono libero di non apprezzare. Nessuno, probabilmente, oserebbe scagliarsi contro certi scarabocchi di Picasso: ma in molti certo preferiscono ammirare gli affreschi di Annigoni. Lo stesso dicasi per le tavole definite "appiccicaticce" e le didascalie giudicate "straboardanti": si tratta di una constatazione di fatto che non inficia l'esaltazione di eventuali meriti, ma che lascia perplesso chi, come me, trova più gustose per il proprio palato le sceneggiature "mute" e spazione di Giancarlo Berardi. Di Nino non voglio parlare. Se hai percepito ciò che pensava Pantozzi de "La Corazzata Potemkin" di Eisenstein puoi farti un'idea di ciò che penso io di "Ke-

tè e tanti altri film di registi entrati saltuariamente o definitivamente nell'universo fastoso delle majors (Anthony Mann, Michael Curtiz, Edward Dmytryk, Don Siegel).

Bellissima l'introduzione di Bertrand Tavernier, dove il noto regista francese definisce i limiti - con grande obiettività - per una corretta identificazione di B-Movie.

Un saggio di Emanuela Martini è dedicato alla grande Ida Lupino, indimenticabile interprete di "Strada Maestra" di Raoul Walsh e del poco visto "Neve rossa" di Nicholas Ray. La Lupino, oltre ad essere attrice e regista (suoi sono "La belva dell'autostrada" e "Non abbandonarmi") è stata anche membro fondatore della casa di produzione indipendente "Filmakers". Nota è anche la sua invadenza per assicurare l'assoluto controllo dei film da lei prodotti. Proverbiali sono i disaccordi fra la Lupino e Siegel (regista a quel tempo ampiamente navigato) sul set di "Dollari che scottano".

Non poteva mancare all'appello un'altra figura fondamentale: Roger Corman, regista dei dieci film all'anno. Le sue versioni in celluloide dei racconti di Edgar Allan Poe fanno ormai parte della storia.

Presente anche il produttore Val Lewton, suoi sono il "Il bacio della pantera" di Tourneur e "La iena" di Robert Wise. Nel saggio di Filippo D'Angelo, di Lewton viene preso in esame il periodo della RKO.

Completano il volume (che comprende anche saggi generali) un'intervista a Joseph H.Lewis (il regista di "La sanguinaria") e un saggio sullo scrittore "maledetto" Jim Thompson, autore di "Getaway!", - da cui Sam Peckinpah ha tratto il suo omonimo film - e sceneggiatore di "Rapina a mano armata" e "Orizzonti di gloria" di Kubrick.

ko il Mago". E di "Lupino Stavorsky". Infine, rifiuto categoricamente la tua pretesa di volermi etichettare come vittima dei "soliti pregiudizi", individuo dagli ottusi "schemi mentali" e quant'altro. Che tu ci creda o no, cerco di leggere davvero di tutto, forse anche di più di quello che fanno molti "critici" di professione, e quando dico "di tutto" intendo comprendere sia le testate erotiche (queste sì pregiudizialmente snobbate anche da molti dei miei detrattori) sia quelle della più azzurda avanguardia (come "Fuego"). Non mi sembra che tu dimostri di essere invece molto aperto, se ti permetti di sbeffeggiare i fans di Gordon e di Topolino descrivendoli quasi come arteriosclerotici ed incartapecoriti.

Ti prego di voler considerare nel miglior modo possibile questa mia, che non vuol essere in nessun modo un attacco personale ma semplicemente una piccola autodifesa, di quelle che vivacizzano i rapporti fra i commilitoni dalla stessa parte della barricata. Sappi che condivido quasi tutte le tue affermazioni di carattere generale. Ti se permetti un piccolo consiglio, sfogati un po' contro i "critici", quelli veri, e lasciami fare il tifo per Ken Parker e Lizzie Ego se in una sera tediosa prendo carta e penna e scrivo una lettera ad una qualsiasi rivista di fumetti.

Cari saluti.

Moreno Burattini

Caro Burattini,

poiché non è mia intenzione fare il tifo per questo o quell'autore, né tantomeno mi sembra criticamente accettabile far scendere il dibattito su questo piano cercherò ancora una volta di basare il mio intervento su delle argomentazioni oggettive. Devo ammettere che mi dà assai fastidio la posizione che vuoi assumere come "Fan", sentendoti in virtù di ciò in diritto di sparlare di quegli autori che personalmente non ti aggradano, senza curarti minimamente di oggettivare le tue motivazioni. Non mi piace questa maniera di esporre le proprie idee, né tantomeno reputo la posta di Yellow Kid "Una sede informale"; da qui l'esigenza che ho avuto di affrontare il discorso su "Linea aperta", (esigenza che spero non abbia affatto battuto al vento le otto e passa colonne di testo) e se ho volutamente omesso ogni riferimento alle tue successive missive, nelle quali a parer mio sei andato ad impegolarti in continue contraddizioni, l'articolo seguente, a firma di Alessandro di Nocera, provvederà a fare ulteriore chiarezza. Prendendo in esame questo tuo nuovo intervento che personalmente speravo maggiormente costruttivo e valido criticamente devo constatare purtroppo la facilonería pericolosa con la quale sei solito lasciarti andare in affermazioni davvero poco chiare. Ad esempio tu questa volta rinneghi di aver detto che Jaime Hernandez non sappia disegnare, ribadendo che la frase "vignette da 5° elementare" voleva sottolineare il carattere volutamente naif dell'autore. Che devo dire? Rimango semplicemente senza parole. Se per naif noi tutti intendiamo un'arte priva di contenuti tecnici, la qualcosa non si può dire riguardo il disegno di Jaime; il quale, tra l'altro, dopo gli studi regolari ha effettuato dei rinomati corsi artistici che gli hanno conferito la massima padronanza della tecnica.

Tra l'altro chi ha dimestichezza col disegno queste cose le nota oltretutto anche senza sapere quanto ho appena detto.

Ma è abitudine purtroppo radicata in molti fan, che a mala pena sanno reggere una biro in mano, lanciarsi allo sbaraglio in teorizzazioni grafico-pittoriche sulle quali mi permetto di sorridere. In realtà mi sconcerta alquanto l'uso improprio che certa gente, fa di artisti del calibro di un Picasso o di un Annigoni. In un momento di follia pura (o di lucida follia, il che sarebbe ancor più grave) ha definito le opere del primo scarabocchi e quelle del secondo affreschi, senza curarsi minimamente di oggettivare questi (opinabilissimi) giudizi estetici. Ma forse considerii anche questa una sede informale ed a parlare è ancora il Burattini "fan" e non il Burattini "critico". Che tristezza!

A. Florio

P.S.: Non ho mai dato dell'arteriosclerotico ad alcuno, tantomeno ai fans di Topolino e Gordon (due personaggi che tra l'altro mi sono personalmente molto cari). Ma forse avevi ben pochi ad appigliarti per scagliare la tua ira.

LE REGOLE DEL GIOCO

Quando lessi la lettera del sig. Barattini pubblicata sul numero 52 di COMIC ART una mia personale convinzione trovò piena conferma: che, cioè, la maggior parte dei lettori della rivista dello spettacolo disegnato costituissero un manipolo di maniaci assetati di "belle immagini" assolutamente privi di qualsiasi metro di giudizio atto a valutare correttamente il valore di un'opera (di qualunque genere essa fosse).

Le semplicistiche considerazioni del Burattini mi parvero, infatti, sintomatiche di una situazione di "stallo critico" che con il passare degli anni si è aggravata sempre di più.

Lo sconfortante scetticismo che trapelava tra le righe della lettera in questione non trovava adeguate risposte ma solo violentissime invettive assolutamente inefficaci se non controproducenti.

Ecco allora sorgere il primo, inquietante interrogativo: possibile che NESSUN lettore sia riuscito a dimostrare in maniera adeguata (ed in questo caso l'intento doveva risultare agevolato dall'estrema fragilità delle affermazioni presenti nel testo pubblicato) perlomeno la discutibilità delle valutazioni di Burattini così come ha fatto in maniera estremamente elegante e precisa Antonio Florio nello scorso numero di LINEA CHIARA? Ma andiamo avanti.

Qualche mese dopo, sempre tra le pagine della "Posta di Yellow Kid", compare un'altra missiva in cui il curatore di COLLEZIONARE cercava di modificare il suo punto di vista rimescolando le carte in tavola in modo alquanto maldestro e non privo di clamorose incongruenze con quanto precedentemente affermato.

Sono tre i punti che lasciano perplessi e cioè: la condanna dei giudizi estremistici (ciò in netto contrasto con le pesanti stroncature espresse in precedenza); la difesa del "gioco intellettuale" che la precedente lettera intendeva impostare (e che di tale intenzione non portava riferimento alcuno) e la conseguente, strabiliante, scissione della persona-critico, tendente ad una oggettiva valutazione delle opere a fumetti (e non), dalla

persona-fan alla quale viene concesso di esprimere qualsiasi castroneria in quanto il soggetto in questione dovrebbe essere di diritto (!?) svincolato da parametri di obiettività e di logicità. Ed eccoci al secondo quesito: è possibile tale separazione?
Come si può esprimere un giudizio su di un lavoro artistico senza possedere una coscienza critica che, pur non soffocando il piacere che quel lavoro offre, sia presente a PRIORI? E' possibile in questo caso uno sdoppiamento di personalità tipo dr. Jekyll (il critico) e mr. Hyde (il fanatico)?
Personalmente credo che niente e nessuno possa avallare tale teoria così come ritengo che qualsiasi gioco debba presentare, prima ancora del suo svolgimento, delle *REGOLE PRECISE che* possano essere sfruttate anche dall'avversario: è sleale accusare di scorrettezza un concorrente (in questo caso tutti coloro che hanno "attaccato" Moreno Borsatini con lettere al fulmicotone) che ci ha contrastati con le stesse armi che noi abbiamo dichiarato di voler usare all'inizio dello scontro.
Se poi ciò che manca è proprio la coerenza allora il gioco (soprattutto quello intellettuale) si risolve in un niente che non ha bisogno di commenti.
Tantomeno dei nostri.

Alessandro Di Nocera

LA POSTA

Cari amici lettori, inauguriamo da questo numero una nostra rubrica della posta con la quale cercheremo di instaurare con il nostro pubblico un rapporto più "caldo" e diretto. Prima di lasciare la parola alle prime lettere pervenuteci dobbiamo necessariamente darvi qualche delucidazione in merito a questo numero che presenta diverse varianti rispetto ai precedenti. Diciamo subito che il numero in questione, essendo Linea-Chiara una pubblicazione trimestrale, sarebbe dovuto uscire per la fine di marzo, solo che per via di imprevisti problemi tecnici che hanno coinvolto un po' tutto il settore editoria della nostra casa editrice, il numero è slittato via via di mese in mese, col conseguente "invecchiamento" di alcuni pezzi che al momento dell'uscita sarebbero divenuti superati. Da qui la nostra decisione di utilizzare la numerazione 4/5 che ci consente di rimanere al passo con i tempi e la necessità di aumentare le pagine col conseguente aumento del prezzo di copertina. Al momento in cui scrivo non so ancora dirvi se proseguiremo su questa formula o torneremo alle precedenti: 52 pagine, riportando il prezzo alle abituali 4.000 lire.
Voi scriveteci, fateci sapere il vostro parere, perché molto probabilmente sarà determinante ai fini della decisione.
Ultima annotazione: da questo numero "OFF TIME", la colonna mediatrice sostituisce "PRIMA LINEA". Quella di dar maggior spazio a quei media collaterali al fumetto, vale a dire il cinema, l'arte, la narrativa, la musica (tanto per citarne alcuni), era un'idea che "portavamo" da tempo e che adesso ritenevamo improrogabile. Non crediamo e d'altronde l'abbiamo sempre sostenuto, che il fumetto debba finalmente uscire allo scoperto e confrontarsi senza inibizioni o pregiudizi con la cultura con la quale è in costante relazione, poiché un regime di "solo fumetto" non provocherebbe altro che una "ghettizzazione" ancor maggior del nostro media preferito, (tra taluni critici non sono del nostro stesso parere...). Anche riguardo a quest'ultimo punto i vostri giudizi saranno ben accetti.

Cari amici di LC,
ho acquistato il numero 3 della vostra rivista per le anticipazioni e i commenti sulle case editrici di comics USA italiane, e perché pubblicizzato dal mitico Lupoi. Dopo l'ho letto tutto...
Vi va qualche commento?
Prima di tutto ho rilevato una diffusa e pericolosa voglia di polemica con tutti e tutto, che arriva quasi agli insulti personali per Fulvia Serra e la redazione di Corto Maltese. Non dissento sul fatto che la suddetta dovrebbe essere malmenata con pacchi interi di Dark knight e Watchmen (hardcover, please), ma non è molto professionale né civile degnarla per rivista. Ho trovato molto interessante la rubrica "PRIMA LINEA". L'spunto personale è per Di Nocera: criticare HULK è come sparare sulla Croce rossa! Troppo facile! I disegni di Busiek, ma non saranno il massimo, ma almeno loi, sa disegnare, mentre altri... (chi ha gridato Milgrom?)
Mi è piaciuto molto il riquadro "Uno sguardo al mercato americano" e anzi, sarei molto interessato ad un'analisi più approfondita sugli Hot 20 e sulle tendenze (di cui non si sa quasi mai niente).
Avete fatto parlare anche il malefico Luciano Secchi, ma nessun commento sul losco figuro. Accennate solo al "crollo della Corno" senza menzionare

Tutto questo fa di "B-Movie" un preziosissimo volume che ognuno di noi, predatori di film perduti, dovrebbe possedere.

F. Maiello

FRANK CAPRA
IL NOME SOPRA IL TITOLO
Lucarini editore

Finalmente tradotta anche in Italia la splendida autobiografia di Frank Capra.
Anche Capra, come William Wyler e Ernst Lubitsch col suo particolare "touch", si è distinto come il regista dell'happy end; e solo un regista come lui avrebbe potuto meritare "il nome sopra il titolo": Un film di Frank Capra.
Chi non ha mai pianto nel vedere "La vita è meravigliosa", chi non ha mai riso nel vedere Cary Grant alle prese con cadaveri nascosti e con loschi figuri somiglianti al Boris Karloff di "Frankenstein" in "Arsenico e vecchi merletti", e chi - infine - non si è intenerito nel vedere Gary Cooper nei panni della vittima dei mass-media in "Arriva John Doe"?
La personalità di Capra è proprio come quella dei suoi personaggi: semplice, altruista, ingenua. Ne emerge una figura estremamente umana, dotata di quei difetti e di quelle debolezze che fanno di un uomo tale.
La storia di Frank inizia in Sicilia, da quando - ascoltando una lettera del padre emigrato - cominciò a sognare l'America con gli occhi del bambino. I suoi faticosi lavori per pagare la scuola, l'espatrio in America, la grande amicizia con William Wyler (con cui scommetteva su chi avrebbe terminato prima il proprio film), la prima grande delusione alla notte degli Oscar e tante altre cose.
Una vera e propria lezione di vita e sul come "sentire" il cinema fatta da un regista che ha donato numerosi capolavo-

il suddetto che ne è stato uno dei maggiori artefici, l'unico in Italia a pensare che ci sia ancora dello spazio per i comics (per forza, ci deve entrare lui: "avanti, c'è posto!".
Piacevole anche la rubrica sul "noir" made in Italy.
Un dieci e lode a "Dischi sabati". Erano anni che io, e altre decine di Super eroi DC, desideravamo vedere Wonder Woman in topless!!!
A quando Susie Storm con il costume (ma solo quello) invisibile?
A parte gli scherzi, una bella rivista, fatta molto bene e con competenza, tranne gli accenni d'ira ("leggetevi Blek Macigno!") che però sono determinati da uno sviscerato amore per il fumetto!
Continuate così! Ciao!

Flavio Gallarello

Caro Flavio, un sentito "grazie" per tutti gli elogi che hai fatto alla nostra rivista. Passiamo subito alle risposte: lungi da noi l'idea di essere sterilmente polemici! Quando lo siamo è perché riteniamo sia giusto esserlo (e non crediamo affatto di essere mai arrivati ad inutili e controproducenti insulti personali). Per quanto concerne HULK probabilmente hai letto l'articolo in chiave sbagliata, ossia troppo seriamente...
Non era altro che un piccolo "divertissement" che ci siamo concessi ed, in fondo, credo che nemmeno il nostro "Verdolone" se la sia presa troppo a male! Sulla vicenda - Bunker un giudizione quanto mai diplomatico "ne commenti". Infine, per la bella Susie ti rimando al prossimo numero, adesso goditi una SHE HULK versione super-maggiorata... Ciao e fatti risentire!

Cara Redazione di I.C.,
vi scrivo sperando che possiate risolvere uno dei dubbi che mi tormentano riguardo il ritorno in Italia del fantastico mondo dei Super Eroi. Premetto di essere uno dei lettori "storici" che hanno seguito appassionatamente le peripezie della Corno durante gli anni '70 e che negli anni '80 hanno smesso di comprare fumetti di Super Eroi.
Sebbene ora abbia recuperato parecchio del materiale mancante, ho un dilemma che nessuno sottolineo nessuno è riuscito a chiarirmi.
Ovvero: cosa è uscito esattamente in edicola della Labor comics? Io so che sono usciti:
MATCH nn. 1,2 (1985), 1,2,3,4 (1986)
ALIEN nn. 1,2 (1985), 1,2,3,4 (1986

MARVEL nn. 1,2 (1986)
Graphic Novels: DAZZLER, RAVEN BANNER, KILLRAVEN, X-MEN, HEARTHBURST, ELRIC, CONAN.
Oltre a questi sembra sia uscito il n. 5 di Match ed il n. 4 di Alien, i due volumi SWORD OF ATOM e SUPER POWERS, e che l'ottavo su SHE HULK sia al momento sotto sequestro giudiziario.
Spero possiate risolvere il mio problema e rispondermi attraverso la vostra fanzine.

Mauro Corradini

Caro Mauro oltre ai numeri dati da te per certi sono sicuramente usciti in libreria SWORD OF ATOM e SUPER POWERS. La Graphic Novel su SHE HULK(WE è ferma sotto sequestro giudiziario. Per quanto riguarda Match 5 e Alien 4 non posso darti nessuna notizia sicura.
Certamente non sono usciti in edicola, forse sono anche loro bloccati ed in tal caso vedrai che usciranno "fuori" fra non troppo tempo.

AGENDA

Per la prima volta in Italia una edizione integrale e cronologica, autorizzata dalla Will Eisner Productions, di tutta la produzione delle daily strips di THE SPIRIT, pubblicate in cinque volumi cartonati da BERNAZZALI Editore. La tiratura di ciascun volume è limitata a solo 1000 copie, mentre il prezzo - abbastanza contenuto - è di lire 15.000. Chi fosse interessato all'acquisto può rivolgersi a BERNAZZALI EDITORE - Via Sabotino, 10 - 16155 Genova-Pegli.

Dal 9 marzo al 18 dello stesso mese, nelle sale dell'ex castello idraulico, in via Roma, si è tenuta la mostra "PROFESSIONE CARTOONIST. GRISU', PICCOLO POMPIERE CI RACCONTA L'AMBIENTE", organizzata dal comune di Follonica e dall'Amministrazione provinciale di Grosseto.
Attraverso le avventure di Grisù, il draghetto pompiere creato dai fratelli Nino e Toni Pagot, i ragazzi delle scuole elementari hanno percorso in prima persona tutti i gradi della nascita e della costruzione di un fumetto, con l'aiuto di un disegnatore e di un animatore. La rassegna è stata organizzata in modo da dare ampio spazio e libertà di disegnare ai visitatori e rinforzare il rapporto tra il pubblico ed il mondo dei fumetti. L'agenzia che ha curato l'intero progetto è stata l'OFF SIDE STUDIO'S.

Notizie dell'ultim'ora ci provengono dalla STAR COMICS.
IL PUNITORE verrà presentato a colori a partire dal n. 13. A settembre dovrebbe uscire una nuova testata: una rivista (il nome è al momento top secret) diretta da Daniele Brolli che nelle intenzioni della Star dovrebbe diventare il perno attorno al quale ruoteranno tutte le altre collane. Il materiale che verrà presentato sarà sempre di qualità, vi troveranno spazio i vari annuals dei personaggi Star, la serie STARBRAND del "New Universe" (di cui alcuni numeri sono stati scritti e disegnati da John Byrne!), alcuni WHAT IF (ovvero "Cosa sarebbe accaduto nel Marvel Universe se...") e, dulcis in fundo, l'incredibile, meraviglioso SPIDERMAN dell'altro nascente Todd Mc Farlane!!! Per quanto riguarda il programma previsto per il '91 la saga mutante "ASGARDIAN WARS" (con disegni di Paul Smith e di Art Adams) sarà presentata in due imperdibili volumi.

Sempre per Bernazzali, si ha l'uscita del volume "Trent'anni della nostra storia", ovvero tre decenni di storia attraverso le caricature di Franco Buffarello. L'albo è cartonato, ha 96 pagine e costa lire 12.000.

Agli inizi di settembre sarà tenuta a Falconara Marittima (AN) la consueta Mostra del Fumetto.

Mentre procedono in maniera più che soddisfacente le vendite di "Tutto Mikì" e di "Blek" la Daddo ha lanciato sul mercato anche "Kinowa" (il famoso giustiziere degli anni '50 creato sempre dalla Forgione su soggetti di Andrea

Lavezzolo) e se le *cose continueranno* ad andare bene per queste ristampe ci sono buone probabilità di rivedere personaggi quali "Gim Toro", "Piccolo Sceriffo", "Pecos Bill", "Amok" ed altri.

Previsto per Giugno il primo Speciale Mark al quale verrà allegato il consueto libretto che nel caso specifico riguarderà le Guerre di Indipendenza americane.

La Comic Art editerà un secondo volume de "I diritti umani" che presenterà lavori di autori come Rotundo, Micheluzzi, Baldazzini, Toppi, Brandoli, Cossu.

È scomparso il disegnatore Salvatore Deidda all'età di 57 anni. Deidda aveva collaborato di recente alla pubblicazione "Martin Mystere" della SBE.

Prevista per il 20 di settembre l'uscita del primo numero di "SuperComics" la rivista della Max Bunker Press che affiancherà la neonata "Bbang". In cantiere sempre per i tipi della MBP anche la ristampa di alcuni lavori apparsi a suo tempo su "Eureka" ("Fouché" di Secchi & Piffarerio, "Pinocchio" di Bunker & Chiesa etc.) in una serie dal titolo "Eureka Graphic Novels".

E' prevista per luglio 1990 la collana *"Tutto Dylan Dog"*, ennesima ristampa di casa Bonelli che va ad aggiungersi ai vari "Tutto Tex", "Tutto Zagor" etc.

Per quanto riguarda "Tutto West" è prevista nell'ambito della collana la pubblicazione di *"River Bill"* un personaggio creato da Giovanni Luigi Bonelli per i disegni di Lina Buffolente e Francesco Gamba. La serie è inedita in Italia mentre è apparsa per il mercato francese.

Dovrebbe vedere la luce nel 1991 la nuova serie della Sergio Bonelli Editore ideata dalla coppia "banda dei sardi", ovvero dal trio di soggettisti-sceneggiatori Medda-Serra-Vigna che già ha firmato alcune storie di Dylan Dog, Martin Mystere e Nick Raider. Probabile titolo della serie: *"Nathan Never"*; si tratta di un fumetto di fantascienza ispirato alle atmosfere ed agli scenari di "Blade Runner". Per quanto riguarda i disegni sono stati fatti i nomi di Toffanetti (che disegnò nel 1984 la storia "La vendetta" su testi di Riccardo Barbato, apparsa sull'ultimo numero di "Orient Express") e di Cadroni.

Lorena Canottoa e Roberto Baldazzini stanno lavorando ad una nuova storia di "Stella Nera" nella quale è previsto il ritorno di Alessio, ex fidanzato della diva e che aggiungerà un altro tassello al mosaico che gli autori stanno man mano costruendo intorno al passato del loro personaggio. L'atmosfera della vicenda sarà, ovviamente, ancora una volta anni '50 e la trama dovrebbe rifarsi al genere "spy story" con criminali nazisti e killers in agguato.

Si avvia verso la conclusione la trasferta africana di *Mister No*. Il pilota nordamericano continuerà a scorazzare ancora per un pò in lungo ed in largo nel continente nero per poi fare ritorno alla sua amata Manaus. I prossimi numeri prevedono una storia sui Mau-Mau, gruppo rivoluzionario che combatté negli anni '50 per l'indipendenza del Kenya; i testi sono di Nolitta mentre ai disegni torna il prolifico Bignotti. Seguirà una storia ambientata in Sudan a firma Castelli-Bignotti (sarà ovviamente di carattere "archeologico". Ancora Nolitta firmerà la storia successiva che vedrà Mister No nel Sahara, tra cimiteri di dinosauri, tribù di Tuareg e presenze misteriose. Magnacco firmerà invece l'ultima storia africana che prevede l'intervento di Hasse-Enne (l'amico tedesco di Jerry Drake) di cui sarà svelato il passato bellico.

Nonostante le molte critiche dei lettori Rinaldo Traini punta ancora sul personaggio di *Rudi X* del quale è prevista una storia lunga ambientata in Oriente. Sebbene i disegni di Roberto Diso abbiano notevolmente elevato la qualità della serie il personaggio continua a non piacerci e l'unica speranza è che Traini e Pedrazzi si decidano ad aggiustare un pò il tiro.

Il ministro della cultura francese, Jack Lang ha consegnato al disegnatore *Charles Schulz* la Legion d'Onore in occasione del quarantennale dei popolarissimi "Peanuts".

Mentre siamo in attesa che anche in Italia entri nel circuito delle sale cinematografiche il film sul Punitor, un altro personaggio dei fumetti sembra interessare i produttori al punto da trarne un film: si tratta di *Druuna*, la sexy creatura creata dall'autore romano Paolo Eleuteri Serpieri, i cui volumi hanno riscosso, soprattutto in Francia, un incredibile successo di vendite.

ti. Uno dei più grandi.
O come disse John Ford: "... Capra non solo ha raggiunto un posto di tutto rispetto fra i grandi registi - Wilder, Stevens, Hathaway, Wellman, Zinneman, Renoir, Fellini, De Sica, Lean. Lui è in testa alla classifica. È il più grande!".
E se lo ha detto John Ford...

F. Maiello

ALWAYS
regia di Steven Spielberg
prod. USA, 1989

Tremate cinefili solo di nome, che credete che la migliore cinematografia sia quella araba o cinese. E tremate anche voi dell'"intellighenzia" critica che avete sottovalutato per puro piacere sadomasochistico il lavoro di un grande regista, l'ideale continuatore dell'opera di De Mille: Steven Spielberg.
I sudditi di Moretti e co. non sono ammessi alla visione di questo stupendo film. "Always" è il piacere del cinema, dalla prima all'ultima inquadratura, un continuo straripare di sapienza registica.
In "L'impero del sole" (capolavoro incompreso) l'aereo era una sagoma levigata, scintillante, oggetto di adorazione: un sogno. In "Always" il sogno diventa una realtà palpabile, l'aereo è un immenso volume; spegne gli incendi, si libra nel cielo come un uccello dando luogo ad acrobazie mozzafiato, ma è anche un posto di addii, promesse e speranze.
Un gioco di percezione e impercezione domina la pellicola. Pete il pilota è visibile solo agli occhi dello spettatore, (assistiamo allo svolgersi degli eventi attraverso i suoi occhi) ma solo il suo pensiero può essere recepito dagli altri personaggi.
Tutto culmina nella bellissima sequenza del ballo fra Pete (presenza invisibile) e Dorinda

Sembra che *Giancarlo Berardi* abbia ormai del tutto abbandonato il suo personaggio di maggior successo (Ken Parker).
Dopo aver sceneggiato con la consueta maestria "Mosaico per un delitto", che personalmente ritengo la migliore storia di Nick Raider finora pubblicata, facendo risaltare di molto le "azioni" del poliziotto newyorkese, l'autore genovese starebbe ora lavorando ad una storia di Tex per i disegni di Guglielmo Letteri.

Non appare più tanto sicuro il lancio di "Zona X", la nuova collana di Sergio Bonelli Editore curata da Alfredo Castelli, che avrebbe dovuto vedere la luce entro l'anno. Non siamo a conoscenza del motivo per cui sono sorti i problemi che ne starebbero compromettendo l'uscita. Intanto in casa Bonelli si sta lavorando ad una nuova serie horror (presumibilmente curata da Tiziano Sclavi) ambientata in Italia.

Mentre *Magnus* sembra intenzionato a proseguire nel progetto Tex sono ormai quasi sicuri i nomi di *Victor De La Fuente* e di *Galep* che firmeranno i prossimi "Texoni" (come sono definiti ormai gli albi giganti fuori serie di "Aquila della Notte") successivi a quello di Sergio Zaniboni previsto per la prossima estate.

Dovrebbe proseguire regolarmente la serie de *"La Compagnia della Forca"* (edizioni Alessandro Distribuzioni) momentaneamente sospesa (o quantomeno congelata) per i ritardi di Magnus nella consegna del materiale (copertine e tavole rimontate). La notizia ci giunge direttamente da Al).

E' ormai prossima l'uscita de *"La storia di Zagor"* di Domenico Denaro già autore e curatore dei volumi "La storia di Tex", "La storia di Ken Parker" etc. Contemporaneamente è previsto uno speciale *"Collezionare"* dedicato all'eroe di Darkwood giunto ormai quasi alla fatidica soglia del trecentesimo numero.

Sono già noti i nomi degli autori del prossimo *"Speciale Nick Raider"*: si tratta di Claudio Nizzi (testi) e Renato Polese (disegni) e la vicenda ruoterà intorno alla figura di un assassino che miete le proprie vittime in Central Park a New York armato di una micidiale balestra.

Dovrebbe essere ormai prossima all'inaugurazione la collana di saggi di *"Fumo di China"* parallela alla serie da edicola. Il formato varierà a seconda del tema trattato (dal formato già usato per "Thrilling" e "50 anni di eroi DC Comics" si passerà addirittura al formato "a striscia") e gli argomenti saranno, ovviamente, tra i più vari (ne sono previsti uno su Tiger Jack, uno sul Devil di Miller ed addirittura uno dedicato al deposito dei soldi di Zio Paperone!!!).

"Claudio Castellini", il bravissimo giovane disegnatore messosi in luce con "La casa infestata" (Dylan Dog n.30) sta lavorando ad una nuova storia dell'indagatore dell'incubo nella quale i riferimenti cinematografici saranno evidenti e molteplici come non mai.

Marco Marcello Lupoi, l'uomo squadra del team Star Comics, ci fa sapere che l'uscita della nuova testata *"X-Men"* è prevista per la metà di giugno di quest'anno. Su "Uomo Ragno" n.50 apparirà infatti l'ultima storia degli "X-Men" pubblicata su questa testata e dopo un numero (il 51) dedicato interamente all'arrampicamuri, saranno pubblicate le storie di *"Classic X-Men"* (a partire da "Uomo Ragno" n.52). In appendice alla nuova testata degli "X-Men" sarà invece pubblicato *"Marvel Fanfare"* che è stato preferito in ultima analisi ai vari "West Coast Avengers" e "Moon Knight" (anch'essi personaggi "blocca-

ti" dalla Star Comics).
Nell'ambito di "Marvel Fanfare" saranno presentate alcune chicche come il Capitan America di Frank Miller, La Cosa di Barry Windsor Smith (una storia esilarante di 19 pagine), una storia che vedrà protagonisti l'Uomo Ragno e Scarlet, e una storia di Sub-mariner a firma Mike Mignola.
Per quanto riguarda "Il Punitore", invece, quando sarà stata raggiunta l'attuale produzione americana la Star pubblicherà in appendice alle storie di Frank Castle quelle di *Moon Knight*.
Previsti tra la primavera e l'estate i tre volumi di *Secret Wars* ("Guerre Segrete") che avranno cadenza bimestrale. Il loro prezzo dovrebbe essere abbastanza contenuto. Un altro dei prossimi speciali Star vedrà *l'Uomo Ragno* impegnato contro *Kraven* il cacciatore; si tratterà di un "volumone" di 140 pagine.

Terence Hill sarà protagonista di una serie di telefilms ispirati a *Lucky Luke*, il celebre cow-boy creato da Morris.

A tutti i lettori di Linea Chiara
Portfolio Moebius "Vedere Napoli". Numerato con 4 tavole a colori £. 50.000 ISBN 887146068-5 sconto 50%

Al termine di un viaggio nel futuro il protagonista del fumetto di Moebius "Vedere Napoli": quattro tavole da incorniciare ad opera di un grande artista del fumetto internazionale.
Puoi chiederlo inviando £.28.000 (25.000+3.000 spese postali) alla CUEN P.le V.Tecchio, 80 (Facoltà di Ingegneria) 80125 Napoli, pagamento attraverso vaglia ordinario, assegno bancario non trasferibile sul conto corrente postale n° 19932805.
Per la eventuale fattura specificare anche codice fiscale o partita iva.

LINEA CHIARA
Trimestrale di cultura e critica del fumetto

DIRETTORE
Antonio Florio
ART DIRECTOR
Daniele Bigliardo
COLLABORATORI
Luigi Amodio
Enzo Casciello
Salvatore Casciello
Lino Cipressi
Giovanni Cosentino
Gaetano Damiano
Alessandro Di Nocera
Pasquale Landolfo
Michele Loffredo
Fabio Maiello
Giansalvatore Mecca
Michele Murino
Pogo
Andrea Silvestri
Ciro Verde
DIRETTORE RESPONSABILE
Guido Piccoli
DIRETTORE EDITORIALE
Enzo Lipardi
REDAZIONI
c/o
Antonio Florio
Via Aniello Falcone, 386
80127 Napoli - Tel. (081) 643275
c/o
Gaetano Damiano
Via Cilea, 129
80127 Napoli - Tel. (081) 649501
AMMINISTRAZIONE
c/o
CUEN
P.zza Pilastri, 17
80125 Napoli - Tel. (081) 632728 - 636478
Fax (081) 635767
STAMPA
Litorama
Via Emilio Scaglione, 68
80145 Napoli

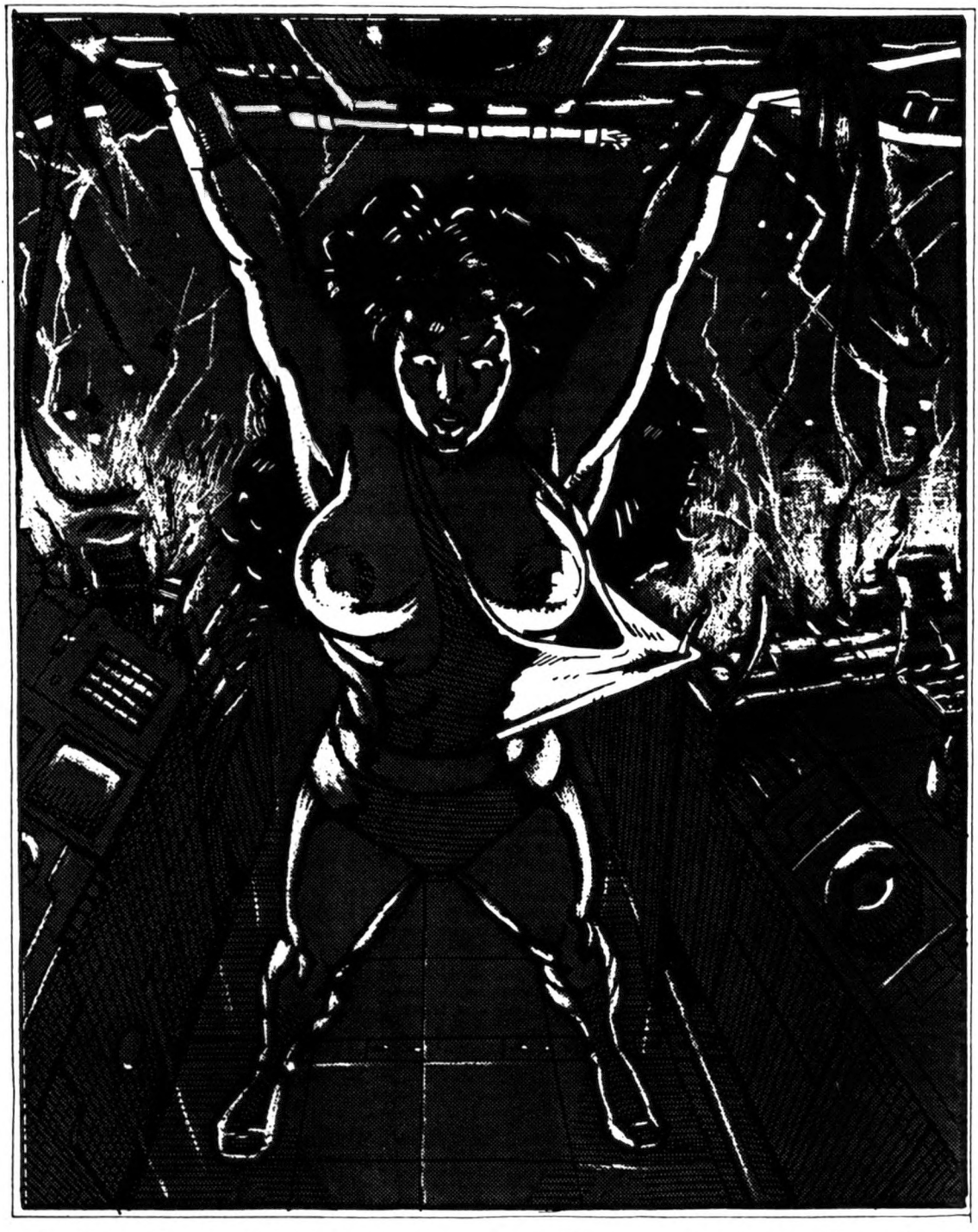
COPERTINA E SOMMARIO
Iaime Hernandez
LINEA CHIARA
In attesa di Registrazione presso il Trib. di Napoli.
Rivista amatoriale sul fumetto, senza scopo di lucro e a diffusione controllata. Le opinioni espresse nei singoli articoli non riguardano che i singoli autori. Tutti gli articoli, saggi, disegni, illustrazioni sono © degli autori o, salvo diversa indicazione delle persone o agenzie o case editrici deterrenti i diritti. Ogni forma di collaborazione è volontaria e gratuita. Testi e disegni anche se non pubblicati non vengono distribuiti.
ARRETRATI
n. X (esaurito)
n. 1-2-3 (L. 4.000 cad.)
Potete richiederceli tramite vaglia postale o in contrassegno, indirizzato esclusivamente alle Edizioni CUEN.
ABBONAMENTI
Per 4 numeri: 16.000
Per 8 numeri: 32.000 (in regalo 10 cartoline di Kufia)
Per 8 numeri (sostenitore): 60.000 (in regalo il portfolio "Vedere Napoli")
È inoltre in vendita il miniposter-locandina della copertina n. 4 di LINEA CHIARA al prezzo di 1.500 Lire.
TARIFFE PUBBLICITARIE
LINEA CHIARA
1/3 pagina verticale 1 colore L. 75.000
1/4 pagina verticale o orizzontale 1 colore L. 50.000
III di copertina 1 colore L. 300.000
1 pagina 1 colore L. 200.000
1/2 pagina 1 colore L. 100.000
I prezzi non sono comprensivi di IVA
Sconti quantità
per due numeri 10%
per quattro numeri 25%
DIFFUSIONE
2000 copie (in tutte le regioni italiane)

Edizioni
CUEN

(presenza fisica); i due si sfiorano, quasi si toccano, lei non lo vede ma ne avverte la presenza.
È un film sui rimorsi, sulle occasioni perdute che non ritorneranno più: l'amore inespresso è un fardello da trascinare nell'aldilà, il tempo perduto diventa tormento. Durante la festa all'aereoporto Pete dice scherzando a Dorinda: "Non abbiamo mai avuto una nostra canzone...". E la canzone che farà da tema conduttore al film è proprio il dolce hit dei Platters "Smoke gets in yuor eyes".
"Il mio amore era vero... Quando il cuore bruciava dovevi capire, adesso fumo resta nei tuoi occhi...".
Bravi gli interpreti fra cui uno splendido Richard Dreyfuss, una dolce Holly Hunter e una "mitica" Audrey Hepburn. Evocative le musiche del fido John Williams, sensazionali le sequenze aeree, sicuramente le migliori viste fino ad oggi.
La vena poetica del regista (oppure lo "Spielberg touch") esplode nel finale, quando l'aereo squarcia le nubi di fumo per solcare il cielo stellato. Solo quando avrà dichiarato il suo amore Pete apparirà agli occhi di Dorinda; salvandola dall'aereo precipitato nel fiume. Solo allora la potrà toccare per l'ultima volta.
Tutto è possibile nel cinema di Spielberg, anche le autocitazioni, come già accadde nella sequenza iniziale di "1942, allarme ad Hollywood". Nell'ultima scena di "Always" Richard Dreyfuss si allontana sulla pista dell'aereoporto (che ricorda l'affiche di "Incontri ravvicinati") per raggiungere una seconda volta - senza astronave - l'immensità del cielo...

F. Maiello

DISCINTI SALUTI



BY DANIELE BIGLIARDO 89

SUPERMARKET DEL FUMETTO

di RICCARDO SIENA

- ☆ COMPRAVENDITA FUMETTI E RIVISTE
- ☆ SEZIONI COLLEZIONISTI FANTASCIENZA
- ☆ FUMETTI D'EPOCA
- ☆ RISTAMPE AMATORIALI
- ☆ GRAFICA E ILLUSTRAZIONE

Napoli - Via Montesanto, 14 - Tel. Neg. 081-5519738 - casa 5372017

IN QUESTO NUMERO

4/5

PELLE & FRUSTA
L'Editoria si riveste di cuoio

BALDAZZINI
Rivisitazioni Hollywoodiane

THE EIGHTIES
Fumi del postmoderno

ELEKTRA
Mitologicamente vostra

LOVE AND ROCKETS
Storie di ordinaria follia

BUNKER 30 ANNI
Auguri Max!

ZAKIMORT
L'altro volto del terrore

CUEN